MORTAL KOMBAT® 3

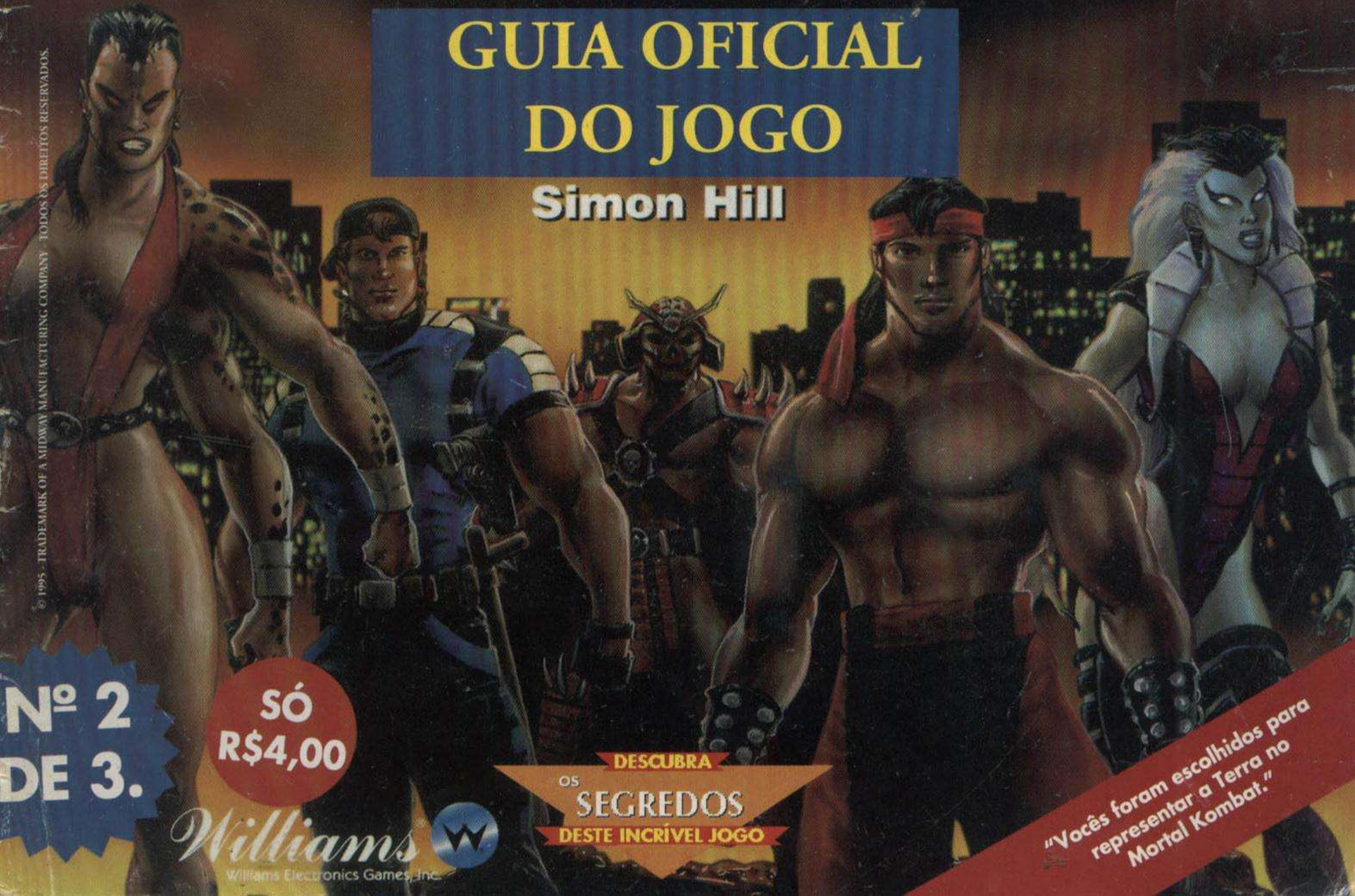
GUIA OFICIAL DO JOGO

Simon Hill

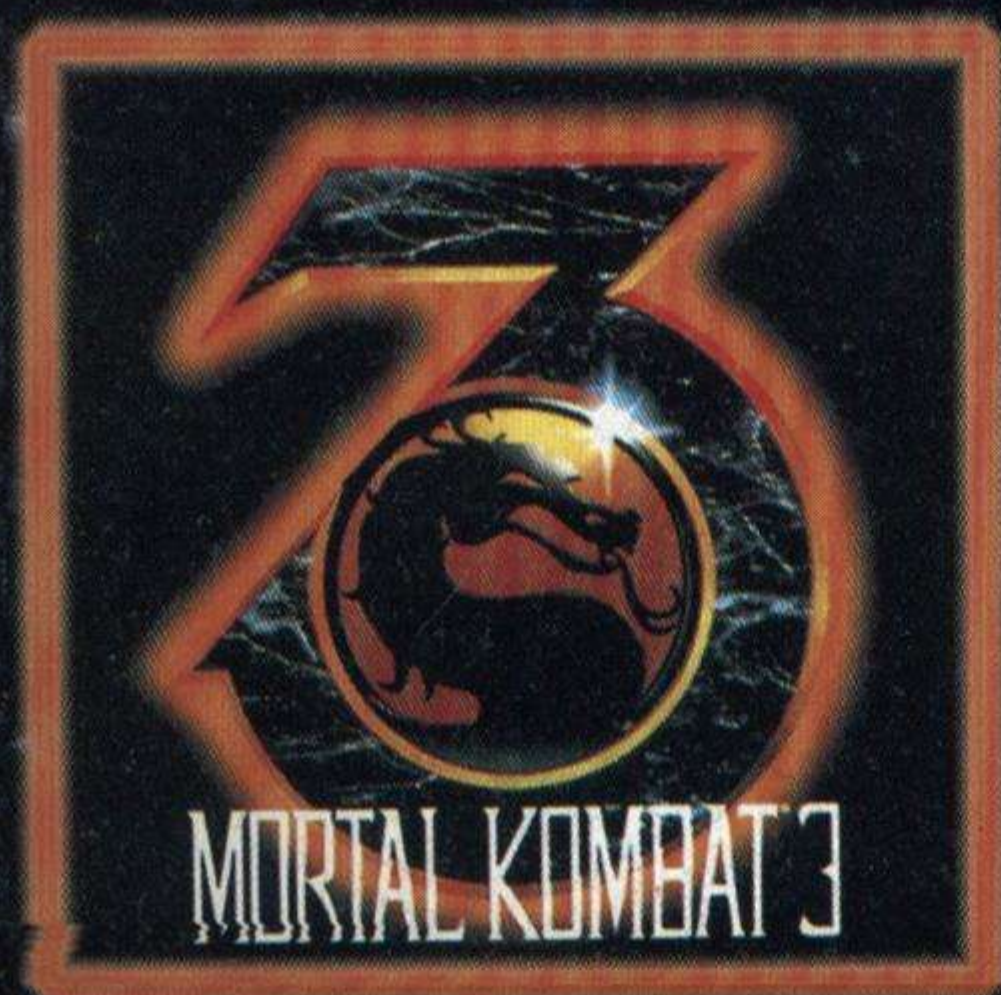
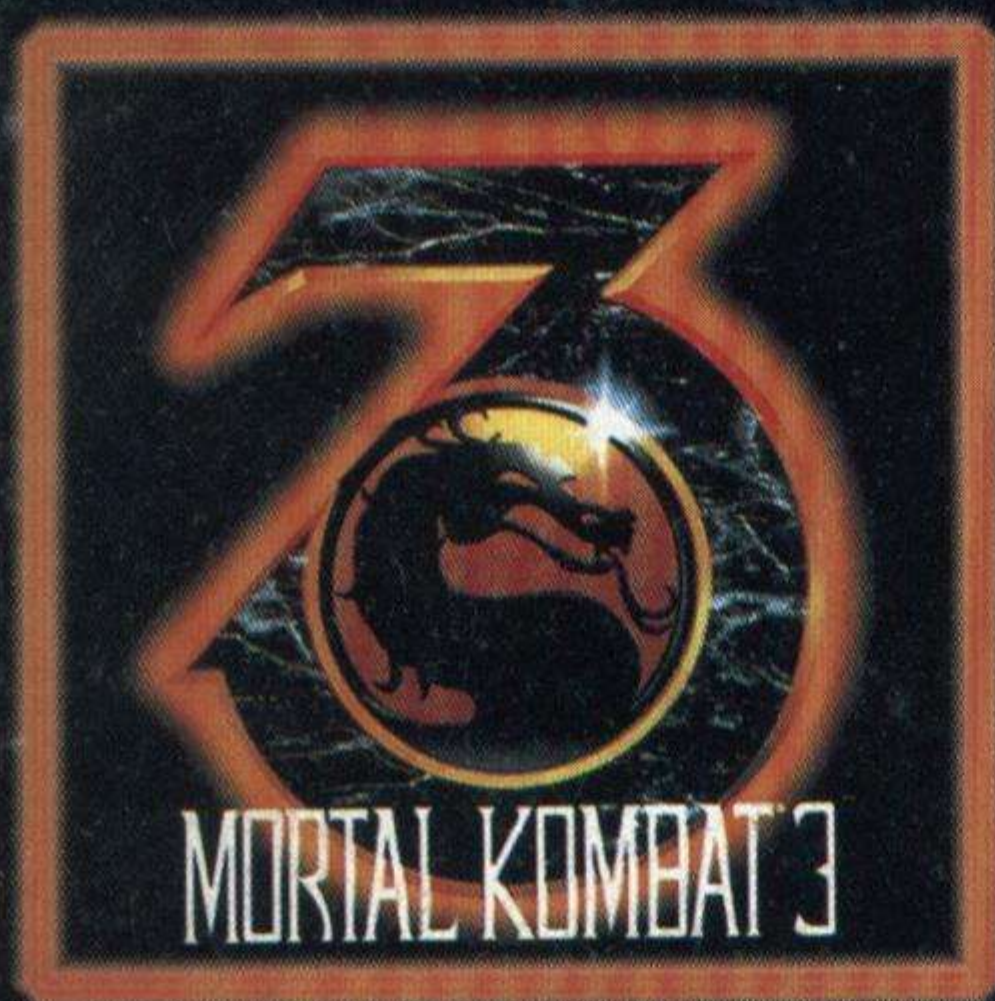
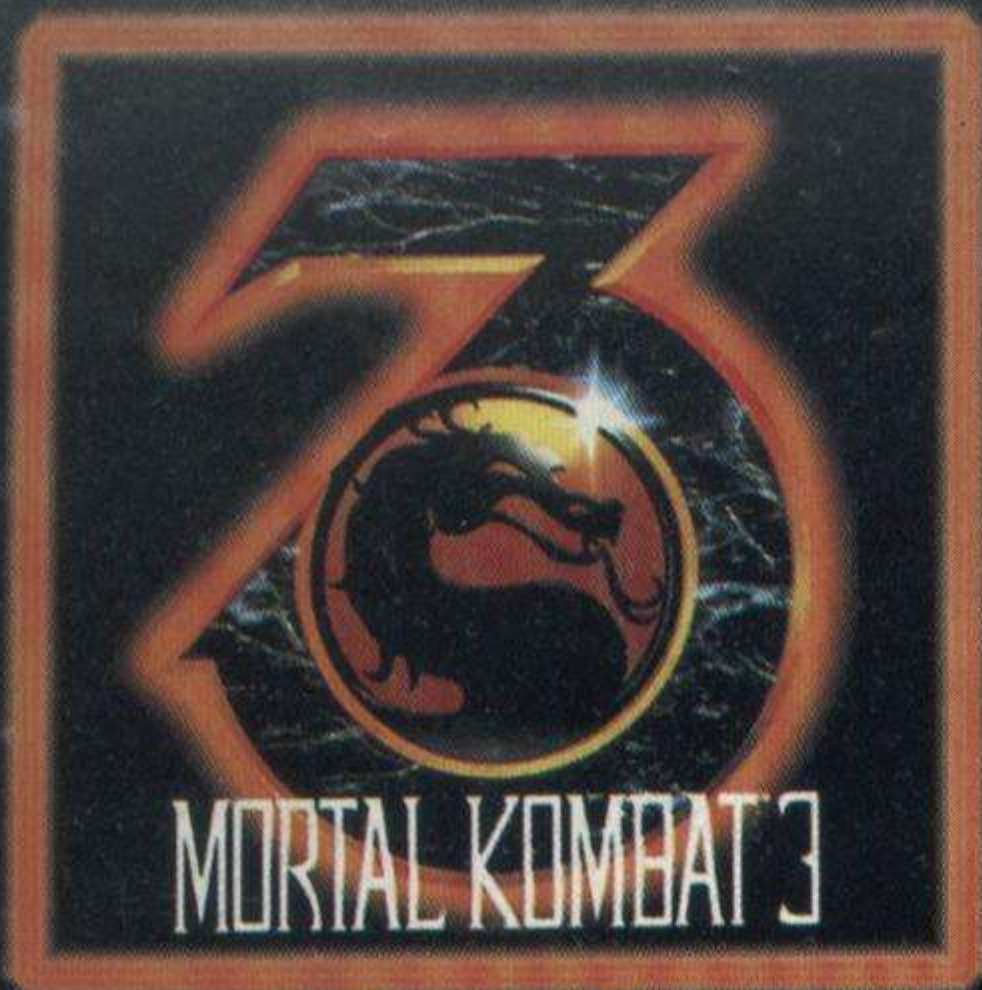
Nº 2 DE 3.

SÓ R$4,00

DESCUBRA OS SEGREDOS DESTE INCRÍVEL JOGO

"Vocês foram escolhidos para representar a Terra no Mortal Kombat."

Williams® Williams Electronics Games, Inc.

GUIA OFICIAL MORTAL KOMBAT 3 - Nº2 DE 3

© 1995 - TRADEMARK OF A MIDWAY MANUFACTURING COMPANY - TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

PRIMA PUBLISHING

Editor
Lothlórien Baerenwald
Designer de Prima Publishng

Guia Oficial Mortal Kombat 3
é uma publicação da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Estela Borges Morato,573
Tel.: (011) 266-3166
Fax (011) 857-9643
caixa postal: 20.009
CEP 02597-970

Diretor Presidente
Hercilio de Lourenzi
Diretor de Arte
Edson Gallo
Diretor Comercial
Luis Antonio de Assis Gomes
Gerente Administrativo
Nilsion Luis Festa
Gerente de Operações Gráficas
Jamil de Almeida
Assistentes
Vera Lucia de Morais
Marcelo Santos Silva

ADAPTAÇÃO E REALIZAÇÃO
FOCO PUBLICIDADE
Rua José Antonio Coelho,547
Vila Mariana - São Paulo - SP
Tel.: (011) 575-8914
CEP 04011-061

Diretor e Editor
André Lima
Coordenação
Paulo Fernandes
Programação visual
Rosana Munhoz
Tradução
Lilian Giusti
Assessoria
Amanda Machado
Paulo Cesar Haag Júnior
IMPRESSÃO E ACABAMENTO: padilla

SHEEVA™

A história até agora...

Esta mutante Shokan de vários braços chama a atenção como ninguém em um torneio povoado por humanos e cyborgs. Não deixe seu visual estranho enganá-lo. Ela é uma grande guerreira enquanto está protegendo a Rainha Sindel. Durante as batalhas, ela é temida pela maioria dos competidores. Sua missão é destruir seu arqui-inimigo, Motaro, e ela está preparada para acabar com qualquer um que ousar cruzar o seu caminho...

BABALITY

B, B, B, T, CA

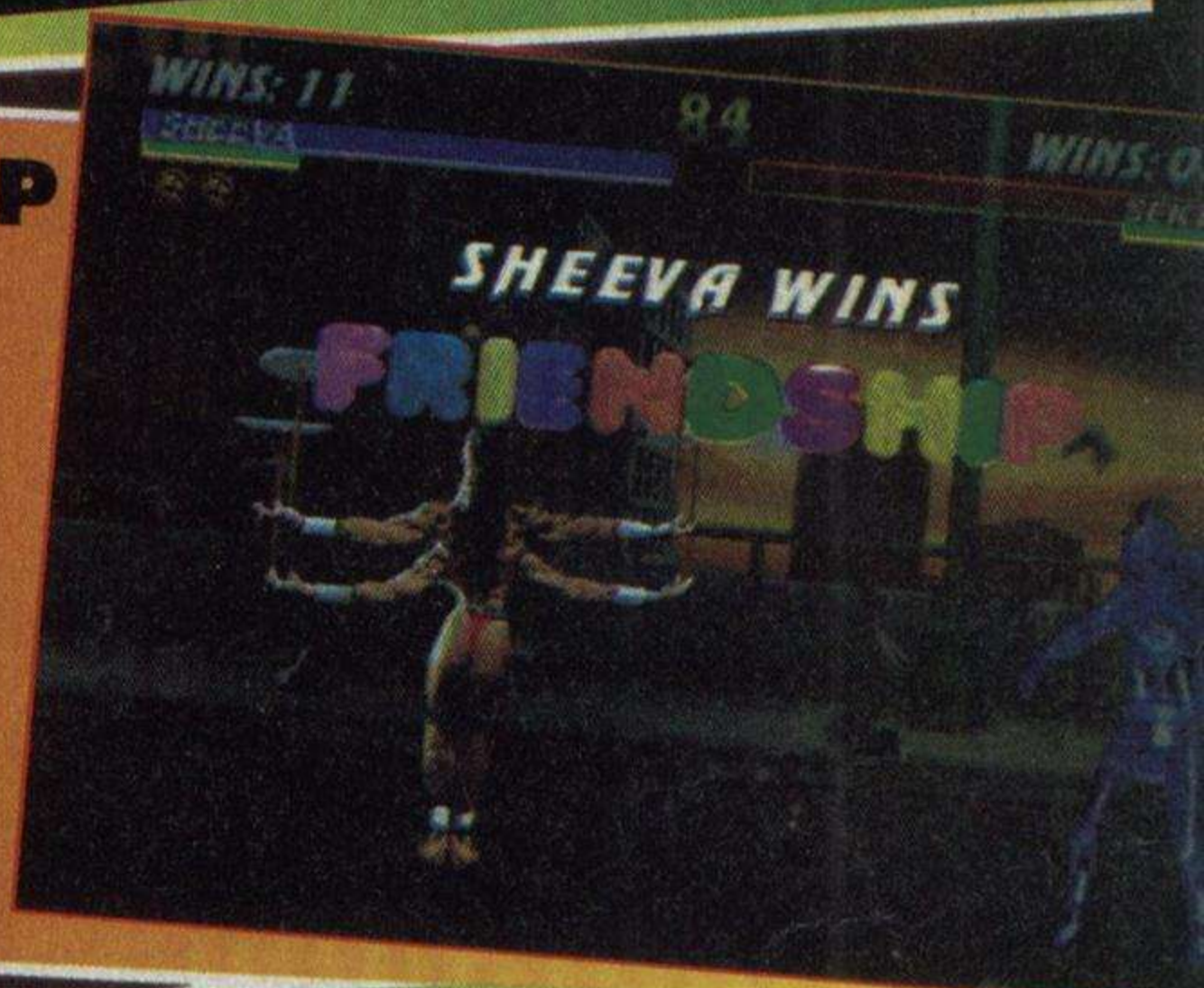
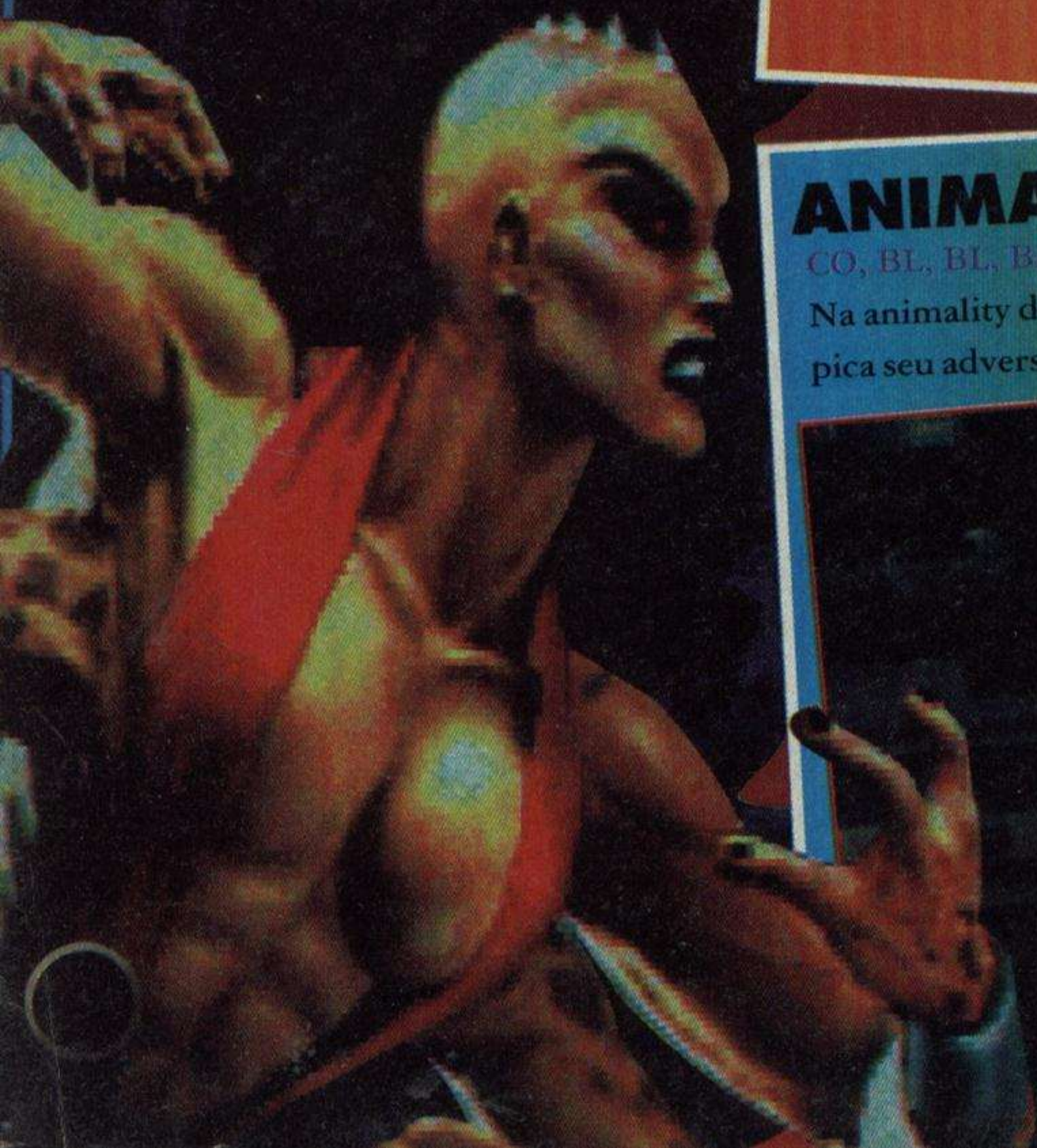
Transforme seu adversário em um bebê de fraldas com esta babality facílima de ser realizada.

FRIENDSHIP

F, F, B, F, SA

Com seus quatro braços, Sheeva mostra um pouco de sua "festa" através desta friendship arrasadora.

ANIMALITY

CO, BL, BL, BL, BL (Aproxime)

Na animality de Sheeva, ela se transforma em um gigante escorpião e pica seu adversário desamparado.

FATALITY ONE

se CA, F, T, F, F, so CA (Aproxime)

Esta é uma fatality extremamente sangrenta que é muito fácil de ser realizada. Sheeva puxa os braços de seu adversário e tira a sua pele, deixando uma massa de ossos cheios de sangue.

FATALITY TWO

F, B, B, F, SB (Aproxime)

A segunda fatality de Sheeva é tão horripilante quanto a primeira. Ela esmaga a cabeça de seu adversário até que tudo o que fica sobre o chão são seus ombros.

O METRÔ

B, F, B, F, SB

A FORTALEZA DE SHAO KAHN

B, F, B, F, SB

PIT III

B, F, B, F, SB

SHEEVA™
SPECIAL MOVES

MEGA STOMP

B, C

Lembra-se do golpe terrível que Kintaro dava no chão no MKII? Bom, é basicamente o que nós temos aqui. Este golpe é muito difícil de evitar e impossível de se bloquear.

FIREBALL

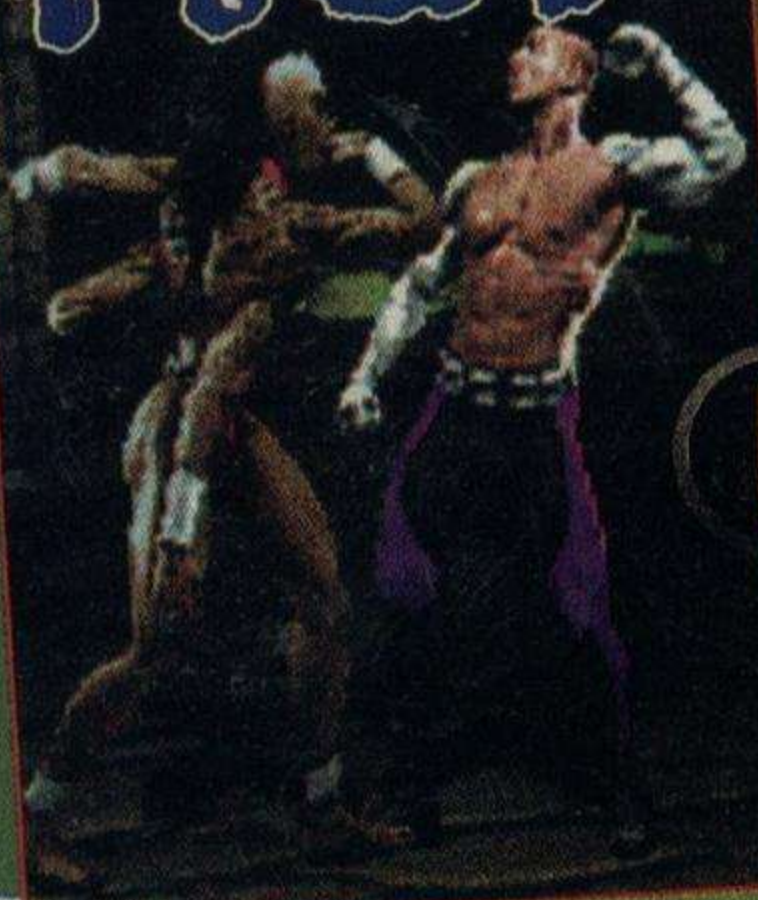
1/4VF + SA

Com quatro braços para gerar poder,o fireball de Sheeva é muito mais devastador do que você poderia imaginar. Utilize este golpe para terminar os combos.

GROUND STOMP

T, B, T, CA

Este golpe é muito parecido com o mega stomp. Entretanto, antes de "pousar" na cabeça de seu adversário, Sheeva esmaga o chão, esvaziando a força vital do inimigo.

MORTAL™ KOMBINATIONS

SA, SA, SB, F + SA

Este mega golpe tira 1/4 da força vital de seu adversário - apenas quatro movimentos e você já poderá dar boa noite para sua vítima.

SA, SA, SB, CA, CA, CB, T + CA

Esta grande combinação de sete golpes causa 42% de prejuízo e deixa você a uma boa distância de seu adversário, o que lhe dá a chance de seguir com um ataque "fireball".

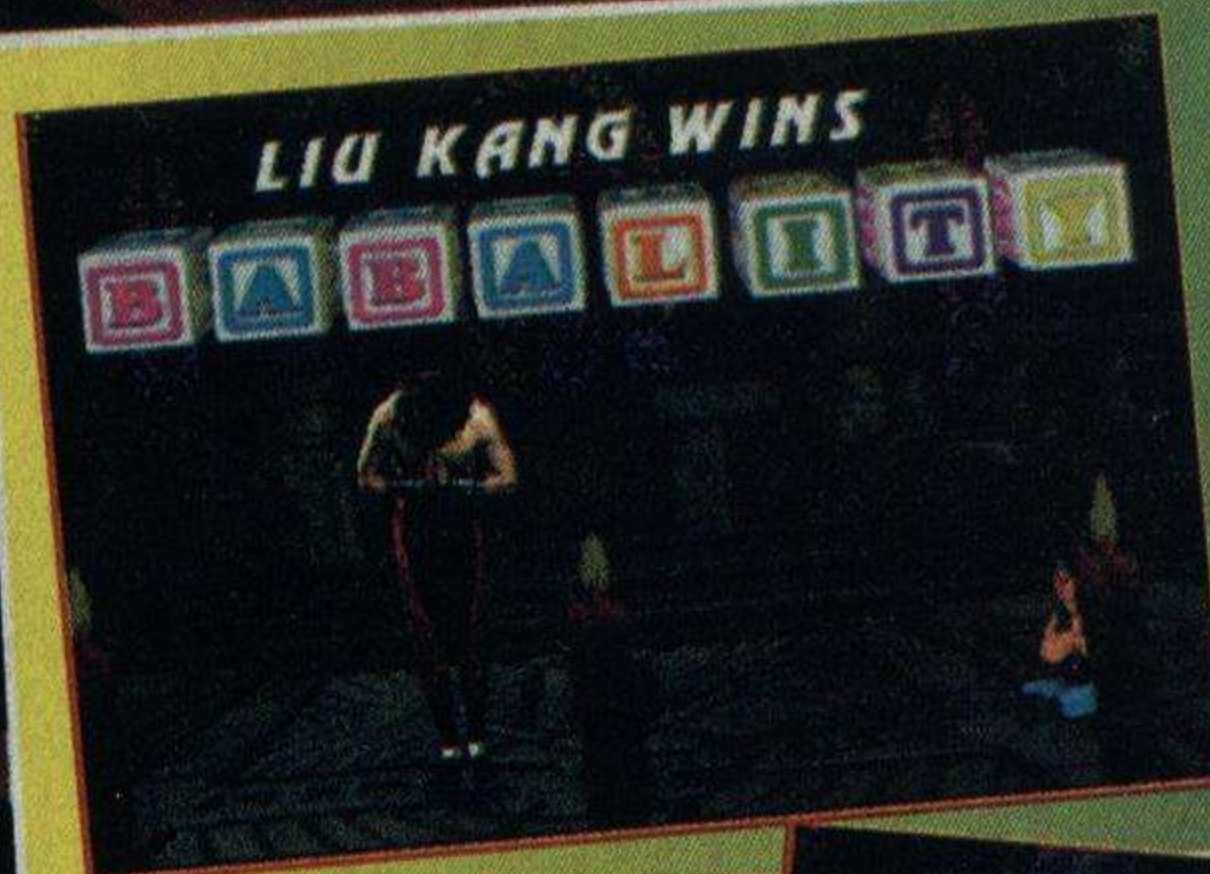
ENDING

Enquanto Sheeva serve seu mestre na Terra, sua raça Shokan está sendo punida em Outworld. Kahn agora protege a raça de centauros de Motaro e os auxilia a derrotar a raça Shokan. Após tomar conhecimento de todos estes eventos, Sheeva se revolta contra seu mestre.

Ela derrota Motaro e furiosa destrói Shao Kahn. Ao libertar a Terra, ela também livra Outworld e depois volta para casa para devolver o orgulho e o respeito à sua raça.

LIU KANG™

A história até agora...

Com reflexos brilhantes e técnicas de luta extraordinárias, Liu Kang é a principal ameaça ao domínio do Reino da Terra realizado por Shao Kahn. Ele já combateu Goro e Shang Tsung no primeiro torneio do Mortal Kombat, e agora está tentando desesperadamente derrotar Kahn antes que as almas da Terra estejam perdidas para sempre. Mas a vitória não será nada fácil para Liu, porque Shao Kahn convocou uma esquadra de extermínio para eliminar o guerreiro Shaolin.

BABALITY

B, B, B, CA

Mesmo sofrendo a constante ameaça das esquadras de extermínio de Shao Kahn, Liu encontra tempo para se divertir com seu adversário.

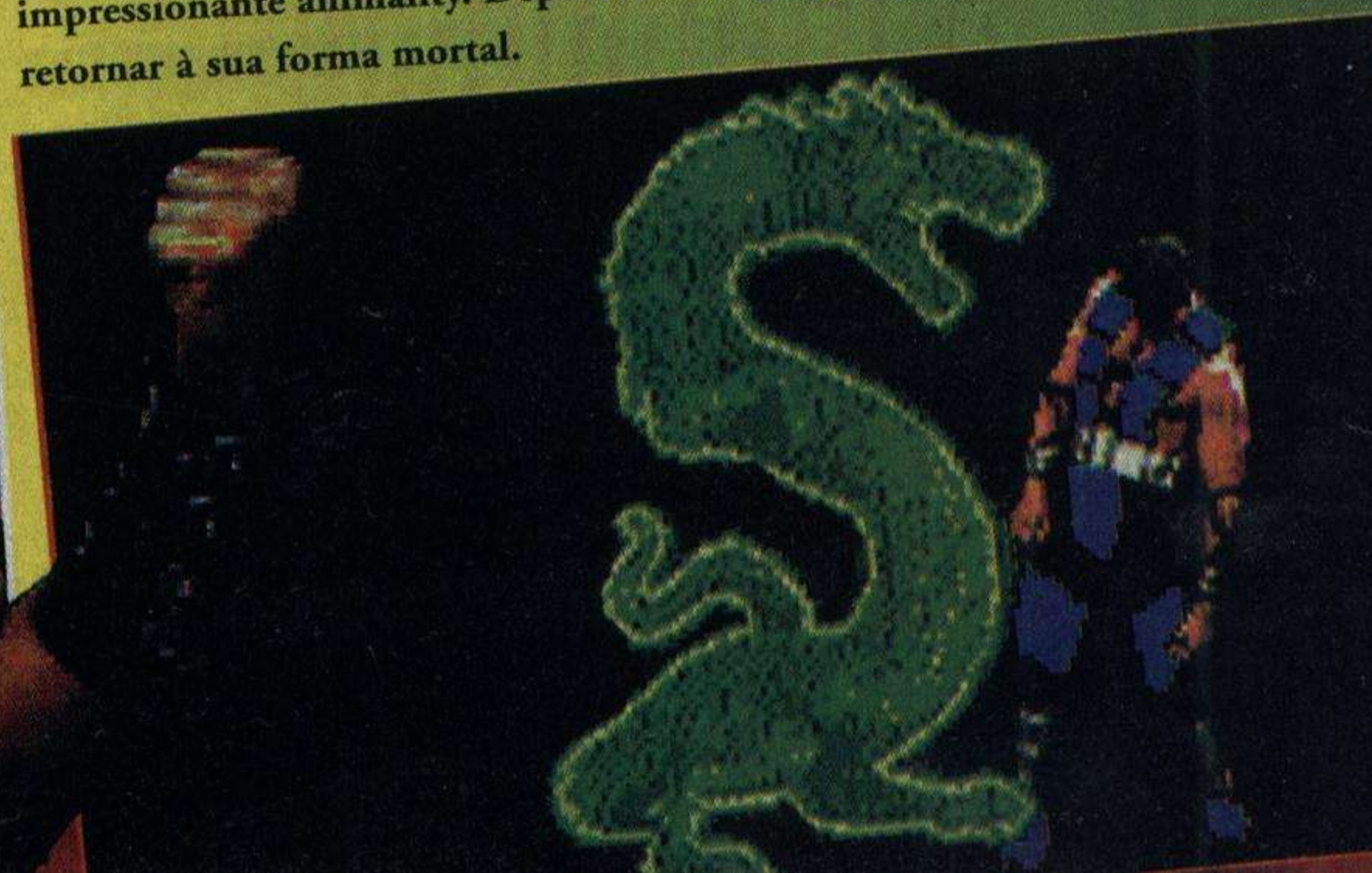
FRIENDSHIP

(Mexa) B + CO, B + CO, B + CO

O espírito do dragão aparece quando Liu Kang brinca de marionete em frente à tela. Agora é pura diversão!

ANIMALITY

B, B, B, C (Golpeie)

O guerreiro Shaolin se transforma em um terrível dragão para esta impressionante animality. Depois disso, ele devora seu adversário antes de retornar à sua forma mortal.

GENESIS

FATALITY ONE

F, F, B, B, CB

Queime o inimigo com esta fatality alucinante. Kahn desaparece e depois retorna como fogo, envolvendo seus adversários em chamas.

FATALITY TWO

C, B, C, C, BL + CO

Dê uma olhada neste golpe. Registre este código e uma máquina de flipperama do Mortal Kombat cai do céu amassando o adversário.

O METRÔ

CO, BL, BL, CB

A FORTALEZA DE SHAO KAHN

CO, BL, BL, CB

PIT III

CO, BL, BL, CB

LIU KANG™

SPECIAL MOVES

HIGH FIREBALL

F, F, SA

Kang representa a maior ameaça para Kahn, e com estes golpes especiais fica fácil ver o motivo. Uma chama deste high fireball pode destruir seu inimigo.

LOW FIREBALL

F, F, SB

Utilizado especialmente para calcular o ataque de Kahn, o segundo míssel de Liu Kang é tão mortal quanto o primeiro.

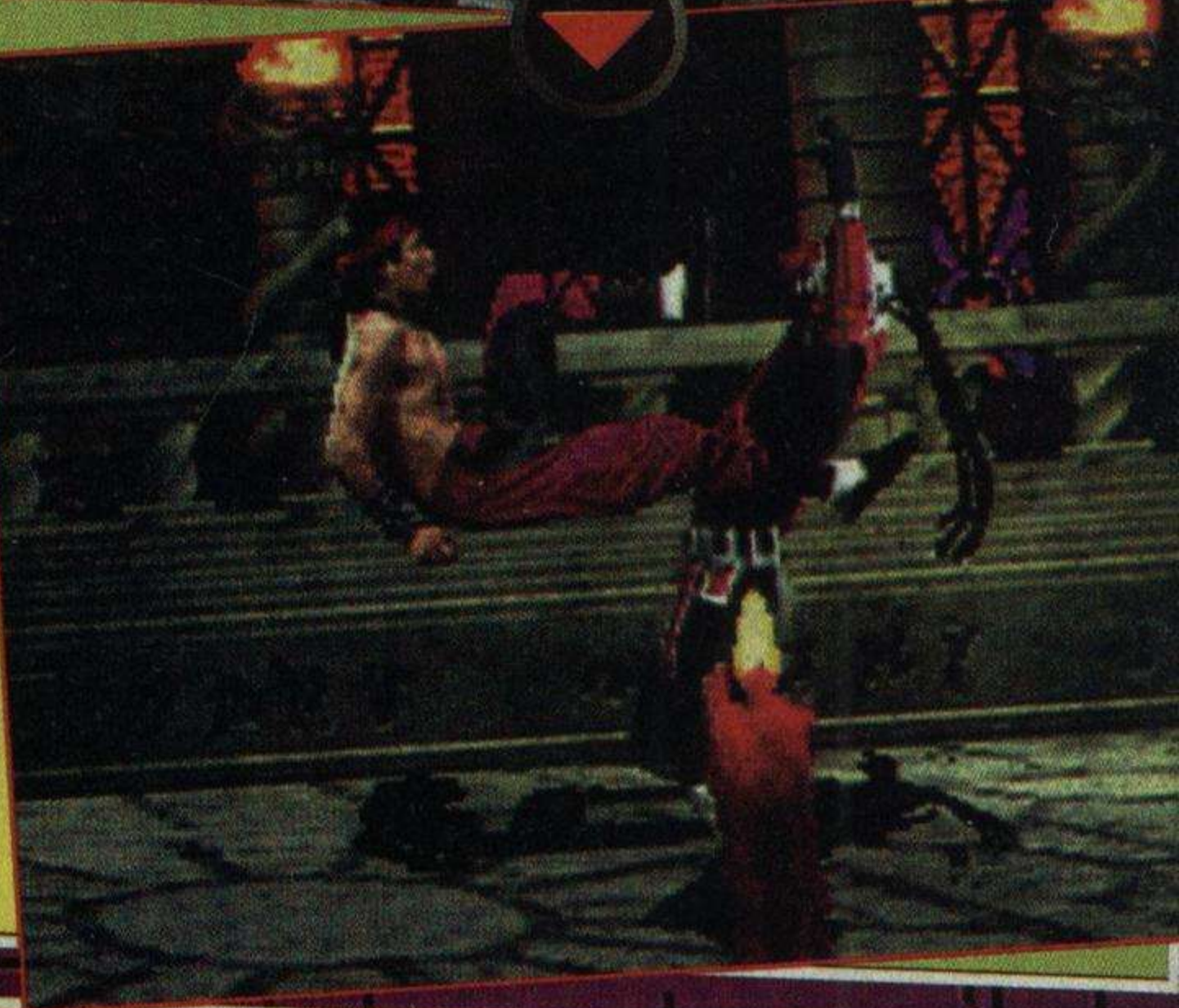
FLYING KICK

F, F, CA

Com a graça e o poder de um campeão Shaolin, Liu Kang voa pela tela em direção ao inimigo jogando todo o peso do corpo no peito de sua vítima durante o golpe.

BICYCLE KICK

se CB (3 segundos), so CB

O golpe que é a marca registrada de Kang está mais eficaz do que nunca. Particularmente eficiente contra lutadores altos, este é um golpe que qualquer futuro campeão deve dominar.

THROW

F + SB

Usando o estilo e a graciosidade de um campeão Shaolin, Liu Kang arremessa seu adversário para o outro lado da tela.

MORTAL™ KOMBINATIONS

SA, SA, BL, CB, CB, CA, CB

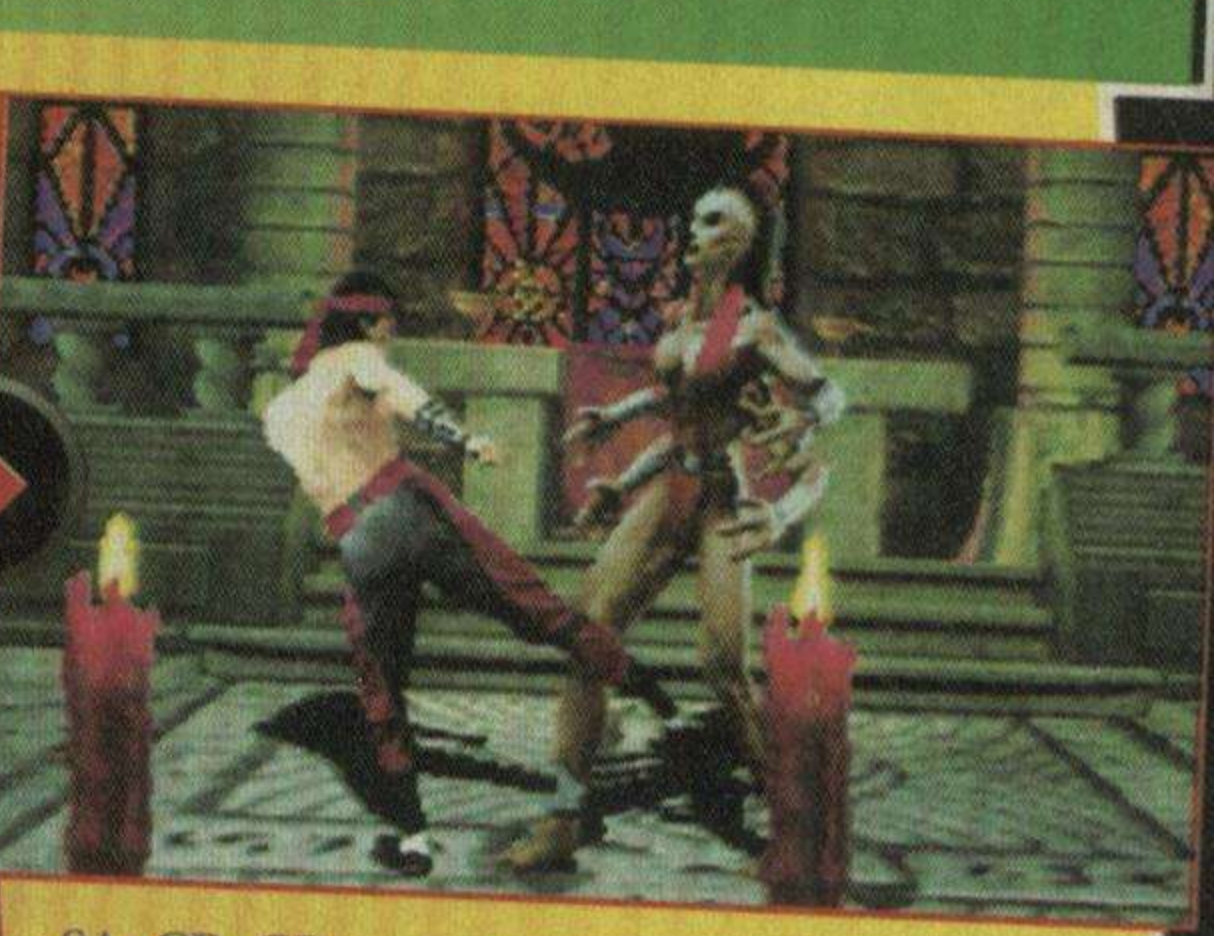
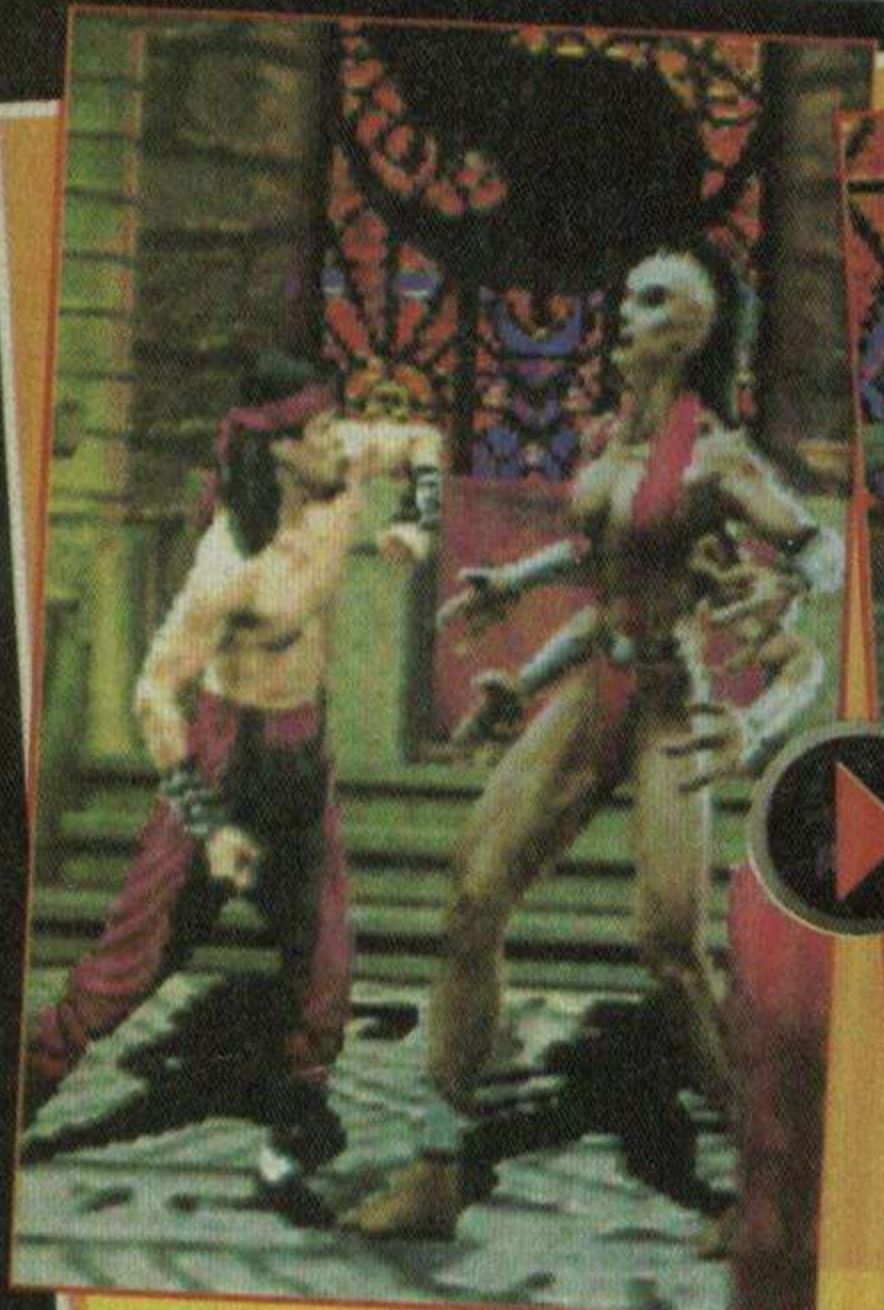
Kang mostra sua incrível agilidade e rapidez com os pés nesta espetacular combinação de sete golpes. Tirando mais do que 1/3 da energia do inimigo, esta é uma maneira impressionante de se acabar com os lutadores resistentes.

CB, CB, CA, CB

Quando você estiver lutando na dificuldade Master, é melhor deixar preparada uma combinação de ataque rápida e fácil. Esta mistura de golpes é ideal, e provoca 25% de prejuízo.

2 HITS
22% DAMAGE

Chute voador, (F, F, CA)

Este combo veloz dois-em-um funciona muito bem especialmente com adversários grandes e mais lentos. Logo depois do primeiro chute já vem um chute voador.

SA, CB, CB

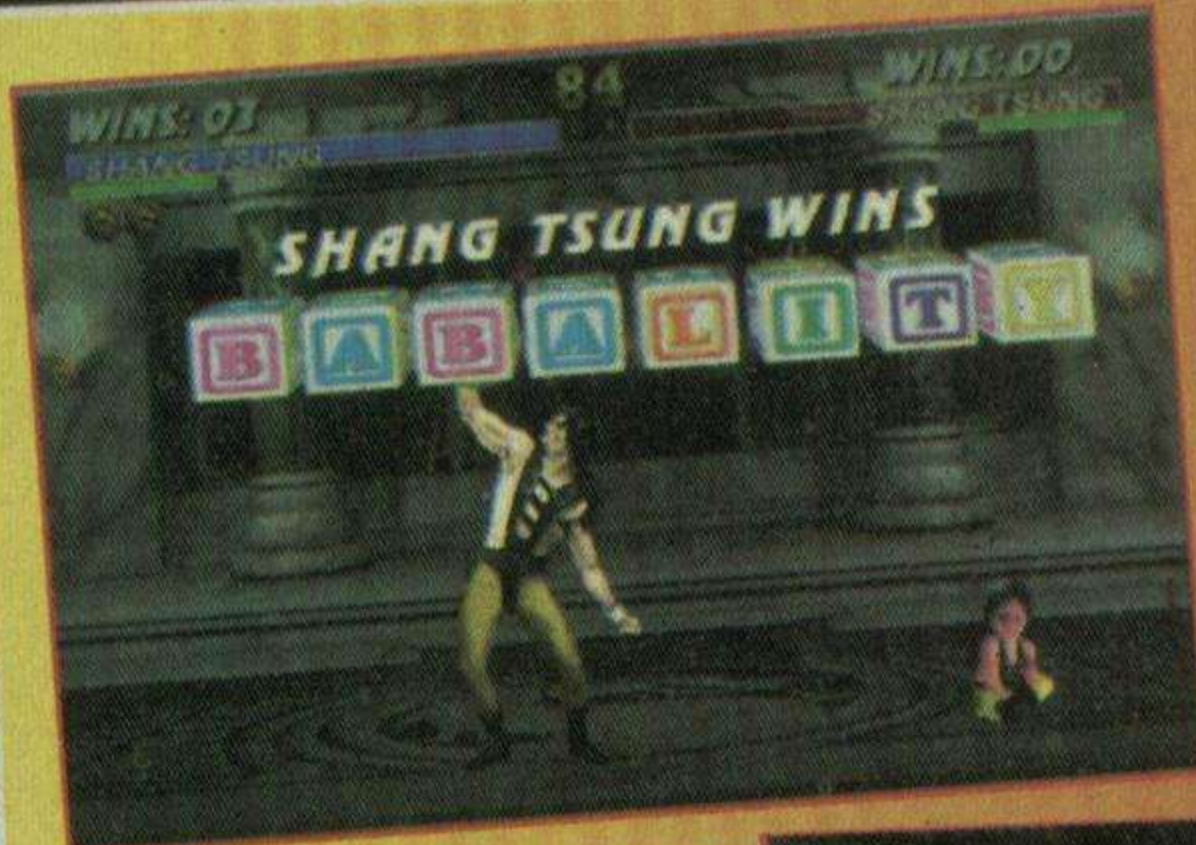
A velocidade que Liu tem nos pés assusta a maioria dos lutadores. Ele usa seus brilhantes reflexos para dar três chutes de uma só vez.

Depois de contrariar Shao Kahn no passado, Liu Kang se transformou no principal alvo das esquadras de extermínio de Kahn. Mas Kang é o atual campeão do Mortal Kombat, e prova sua competência quando derrota facilmente a tropa do terrível Kahn.

A morte do amigo Kung Lao faz com que Kang fique furioso e encontre força para derrotar Shao Kahn. Mas, antes que o portal feche, Liu Kang recebe os cumprimentos da Princesa Kitana pelo salvamento da Terra e de Outworld.

SHANG TSUNG™

A história até agora...

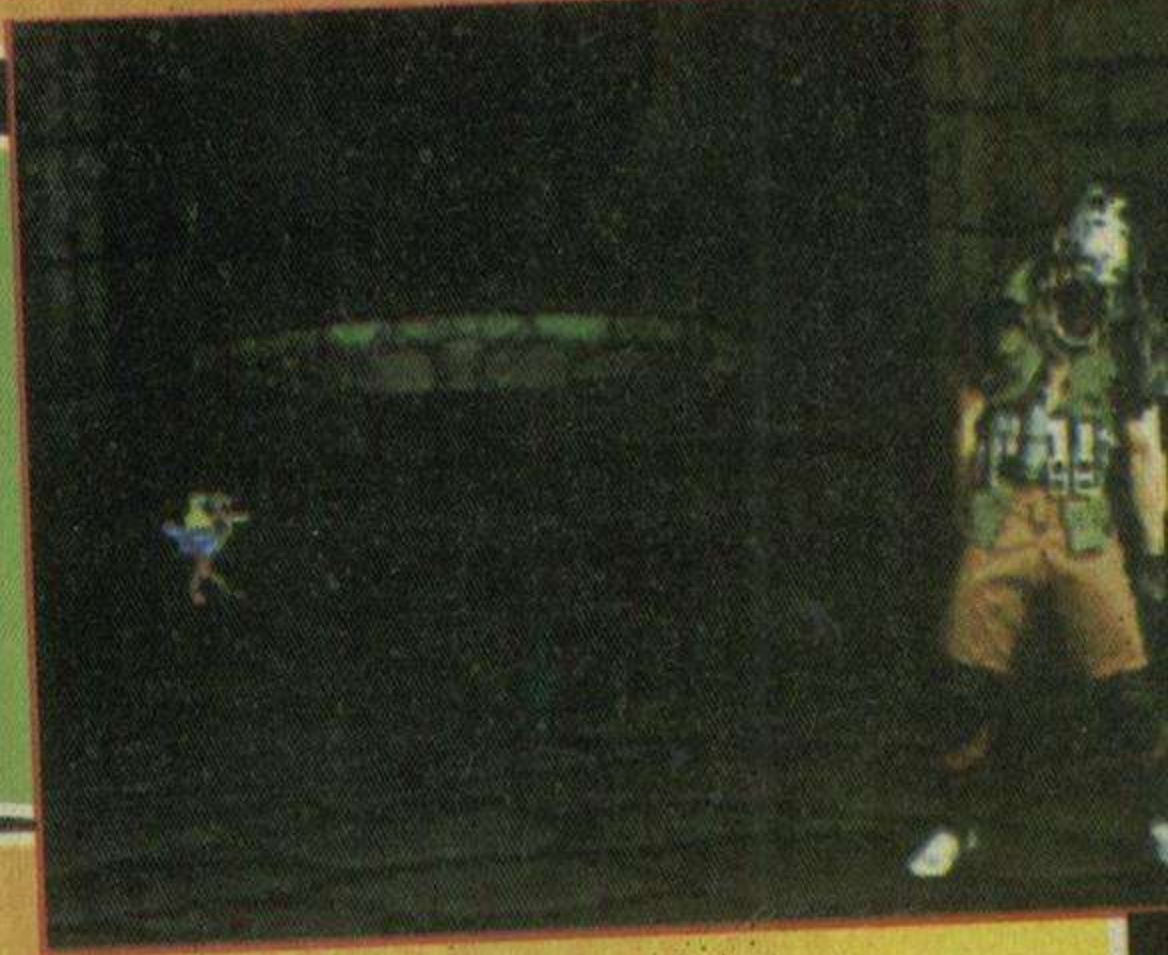
Após perder a confiança de Shao Kahn no primeiro torneio do Mortal Kombat, este feiticeiro adquiriu ainda mais poderes para conquistar o Reino da Terra e agradar seu mestre. Sua facilidade em se transformar em qualquer um dos outros 13 personagens do torneio o torna um adversário altamente perigoso. Mas se ele conseguir as almas do reino terrestre, será que ele as entrega para Kahn?

BABALITY

CO, CO, CO, CB

O malvado feiticeiro humilha sua ingênua vítima transformando-a em um pequeno bebê.

FRIENDSHIP

CB, CB, CO, CO, B, (Golpeie)

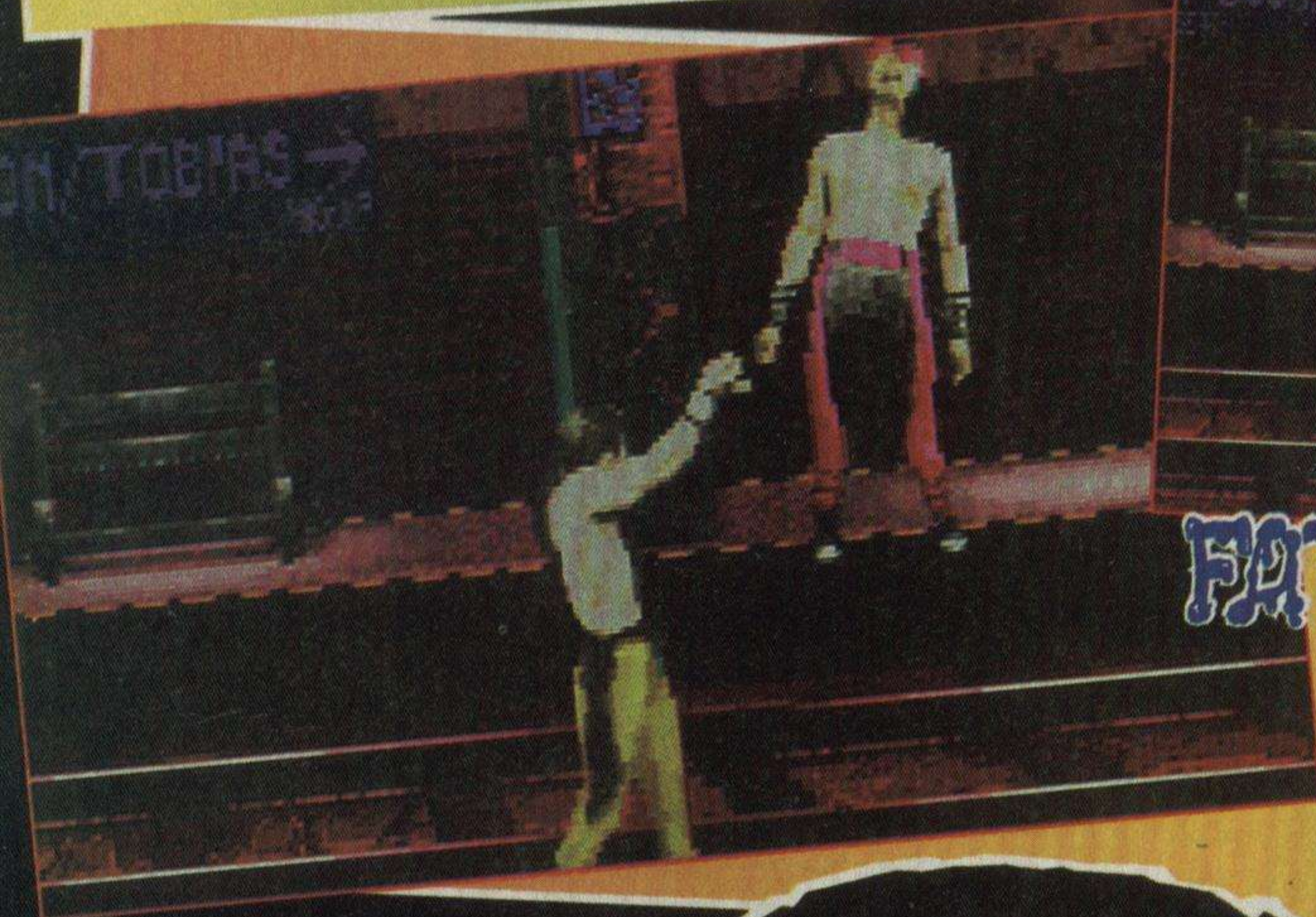
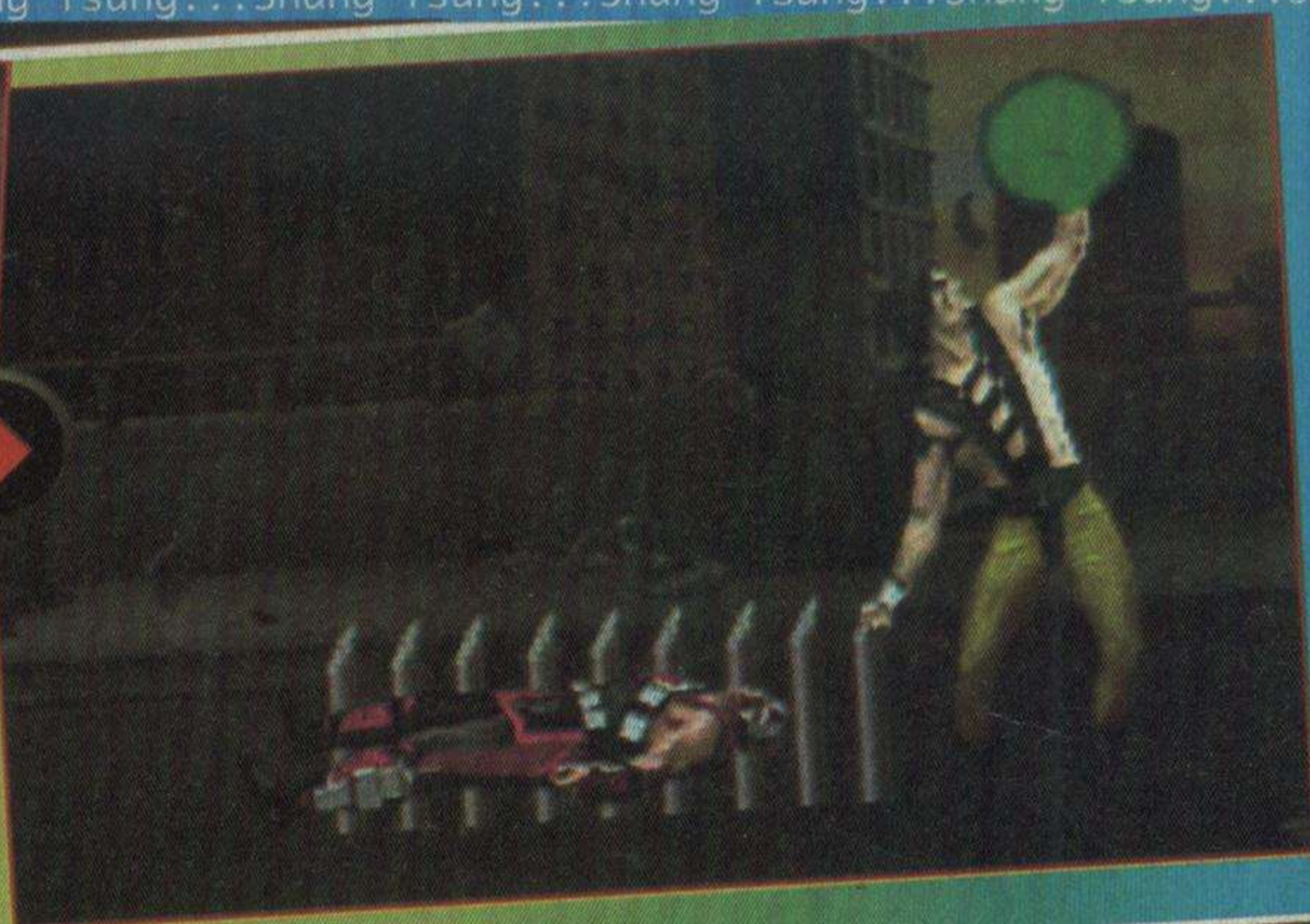
Aqueles que se lembram do clássico flipperama "Joust" reconhecerão este personagem.

ANIMALITY

se SA, CO, CO, CO, so SA

Coloque o código animality e o perigoso Shang se transforma em uma cobra venenosa. De uma coisa podemos ter certeza: Não há nenhum antídoto para esta criatura peçonhenta.

FATALITY ONE

se SB, B, F, F, B, so SB, (Aproxime)

Sem nenhum pingo de piedade, o feiticeiro faz uma mágica para aparecer uma cama cheia de pregos e espeta seu adversário.

FATALITY TWO

se SB, CO, BL, CO, BL, so SB

Shang faz seu inimigo levitar e depois "suga" a sua alma.

O METRÔ

C, C, T, SB

A FORTALEZA DE SHAO KAHN

C, C, T, SB

PIT III

C, C, T, SB

SHANG TSUNG™ SPECIAL MOVES

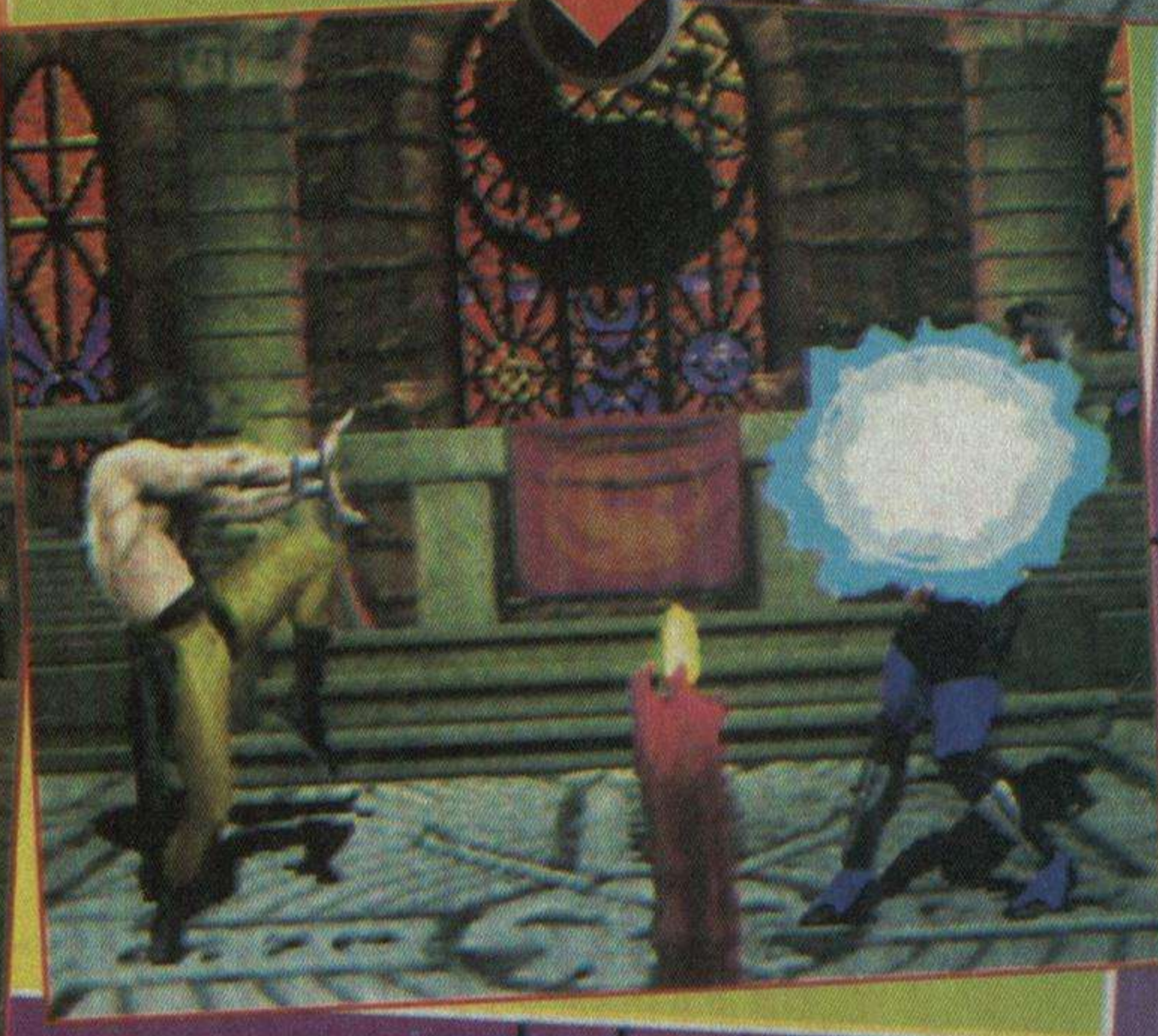
VOLCANIC ERUPTION

F, T, T, CB

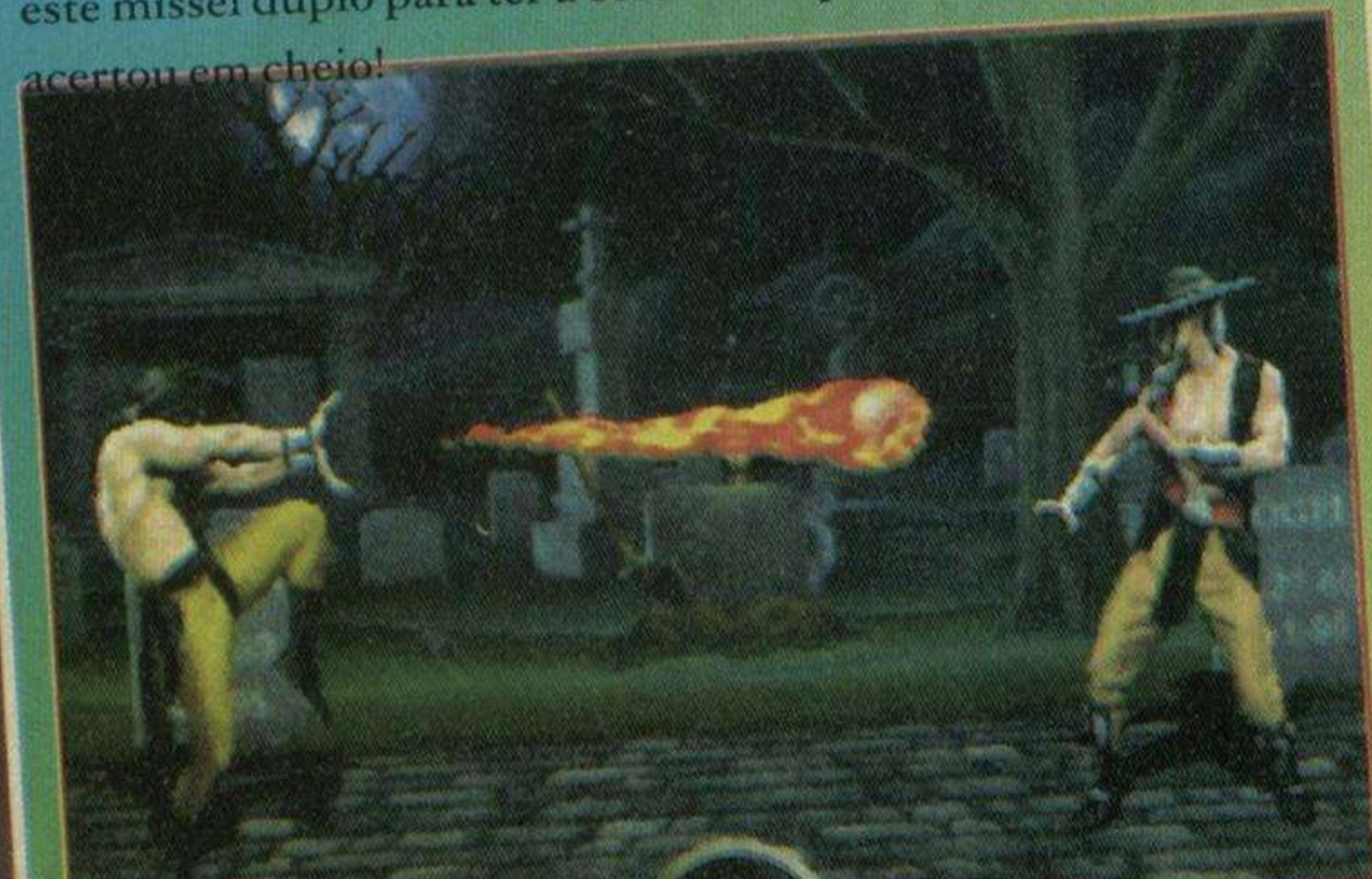
Com todos os poderes do mal, Shang cria um buraco de lava derretida que engole sua vítima.

FIREBALL

T, T, SA

Seguindo a instrução de seu mestre Shao Kahn, Shang tem preparado um fireball aterrorizante.

2 FIREBALLS

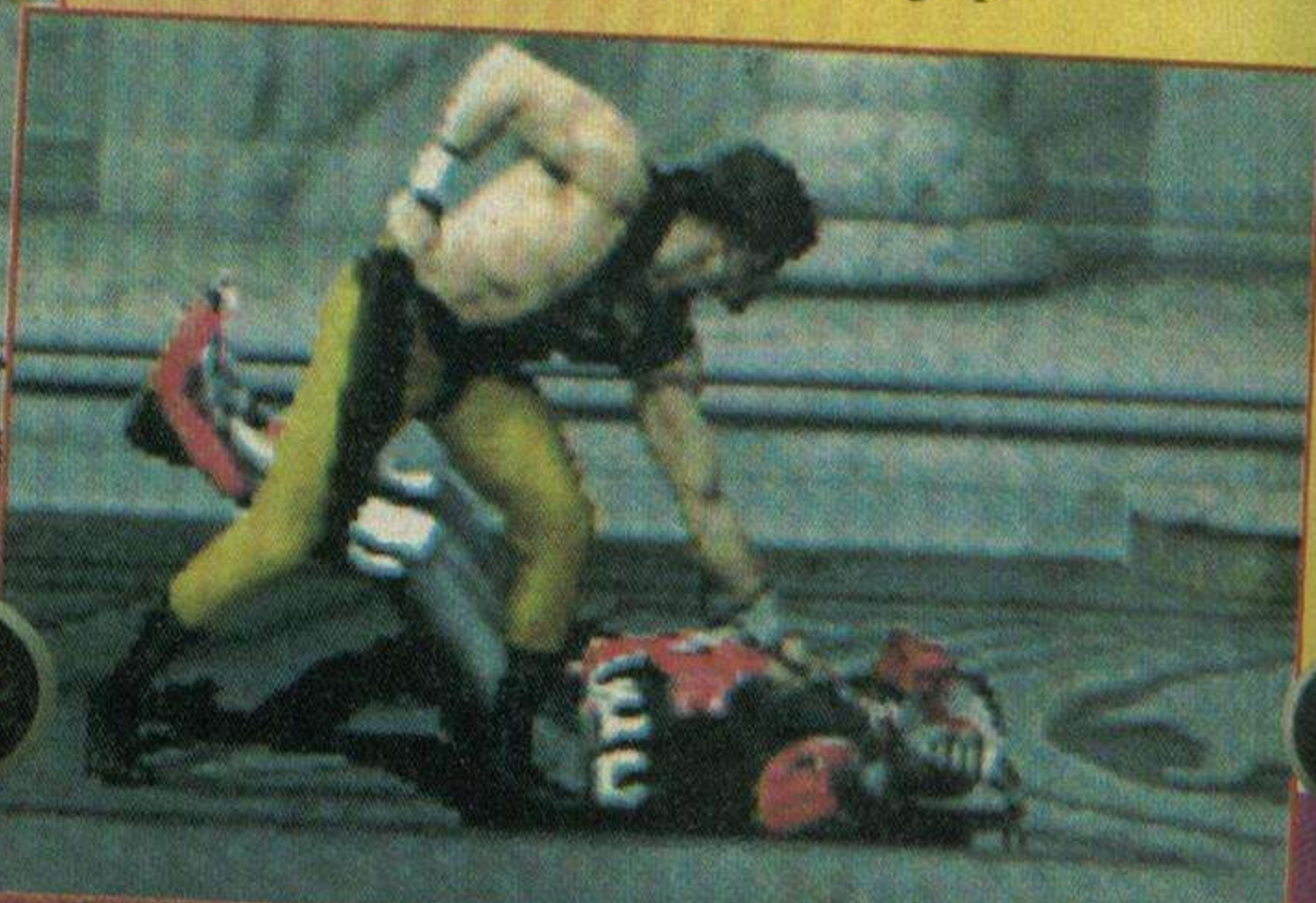
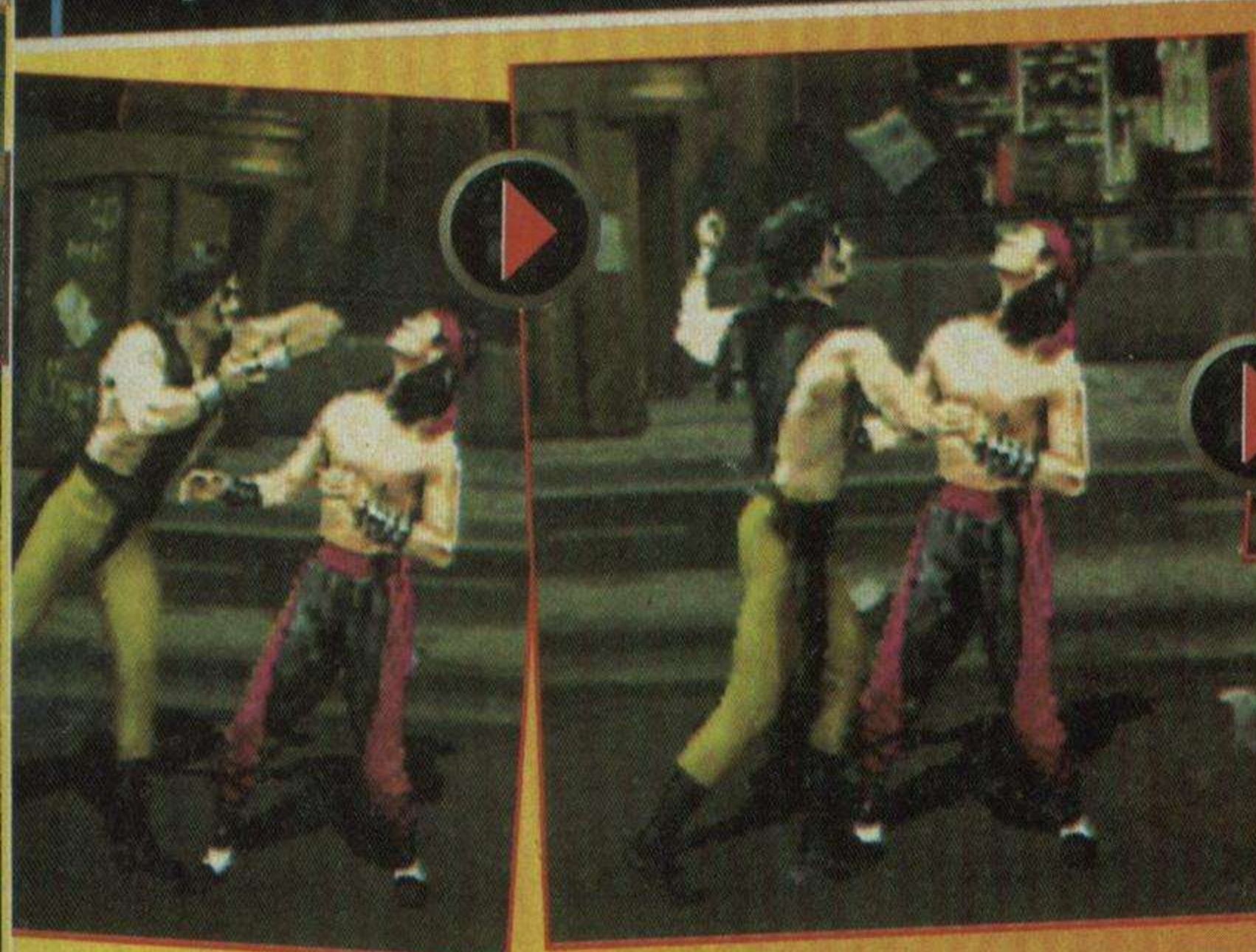
T, T, F, SA

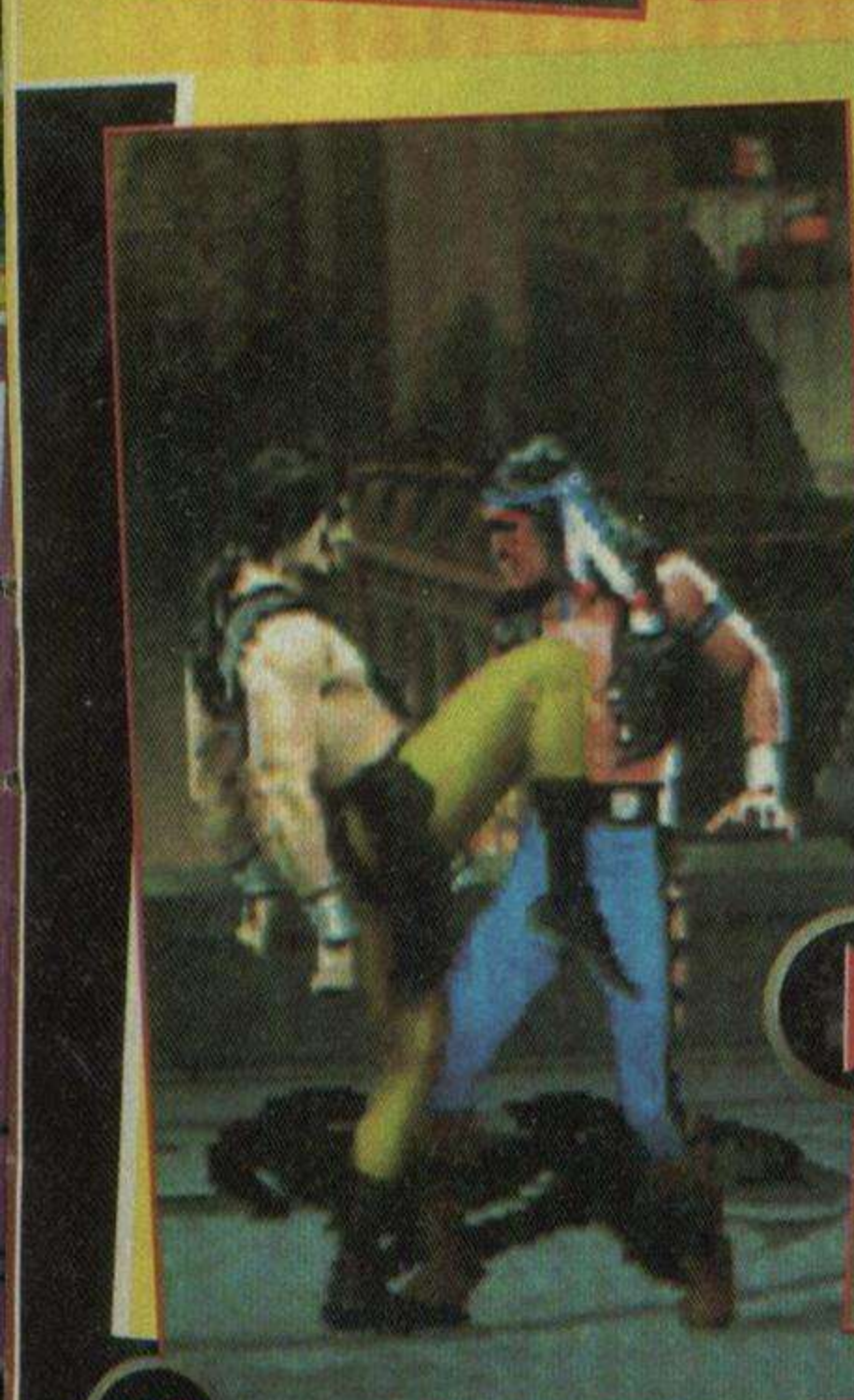
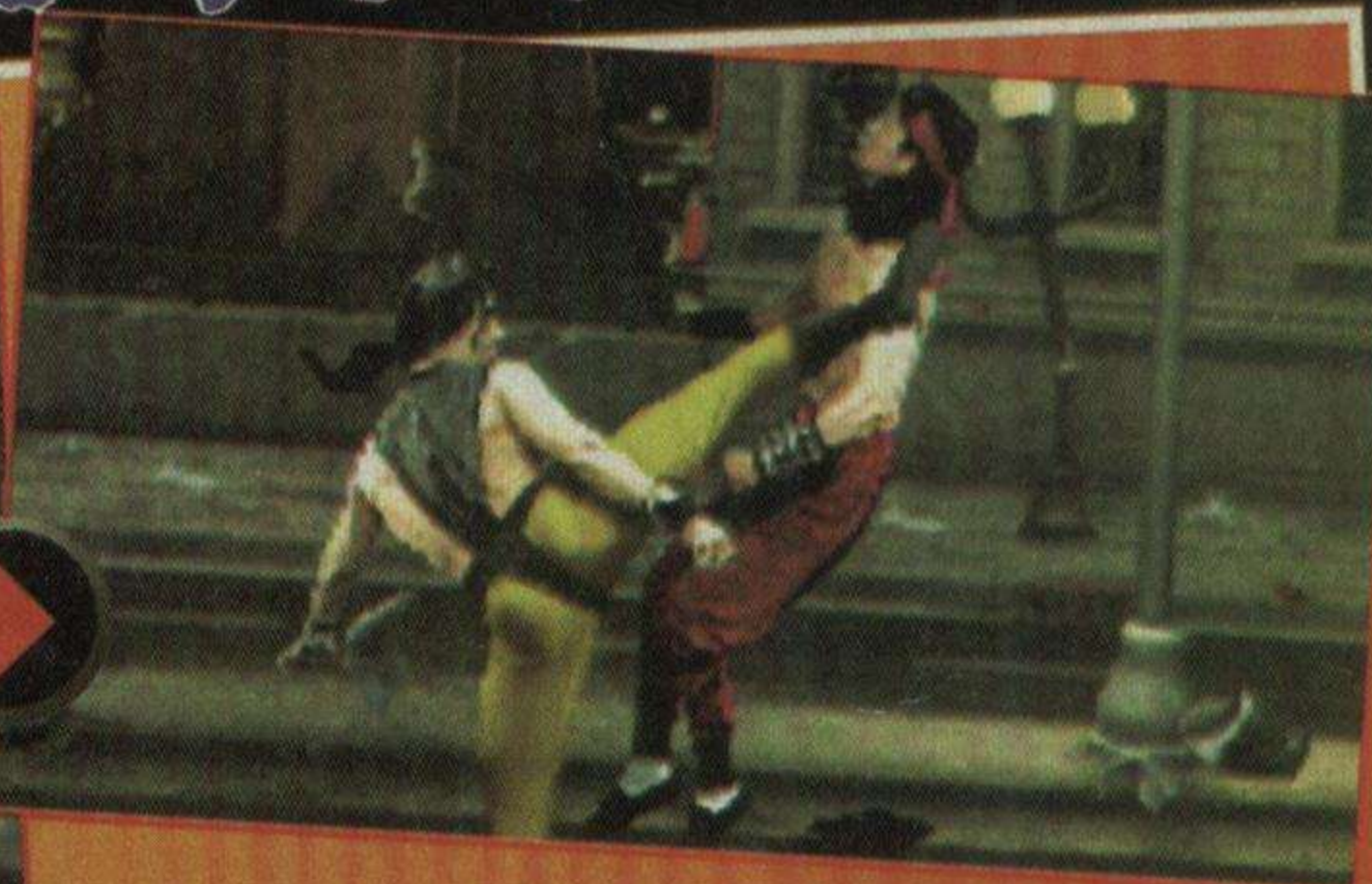
Se os seus adversários tentarem escapar de um fireball, utilize este míssel duplo para ter a certeza de que você realmente os acertou em cheio!

MORPHS

CYRAX:	BL, BL, BL
JAX:	F, F, B, SB
KABAL:	SB, SB, BL, CA
KANO:	F, T, F, BL
KUNG LAO:	CO, CO, BL, CO
LIU KANG:	360 F
NIGHTWOLF:	C, C, C
SEKTOR:	B, F, T, CO
SHEEVA:	F, B, F, CB
SINDEL:	T, B, T, CB
SONYA:	B + CO + SB + BL
STRYKER:	F, F, F, CA
SUB-ZERO:	F, B, F, SA

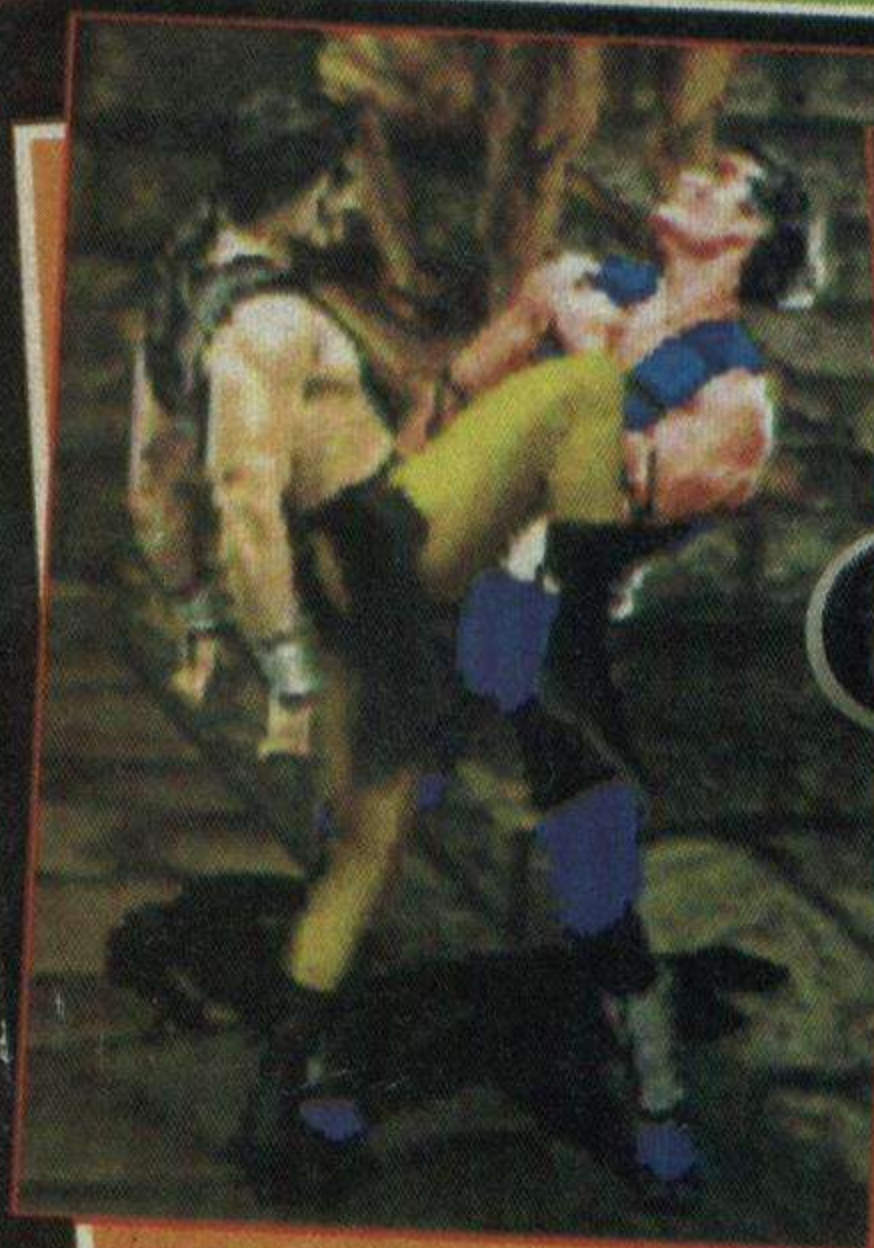
THROW

F + SB (Aproxime)

Shang Tsung adora fazer arremessos por todos os lados, e ele demonstra esta habilidade neste golpe.

MORTAL™ KOMBINATIONS

SA, SA, SB, T + CA

Quando você não estiver na pele de um dos outros personagens, tente o formidável combo de quatro golpes de Shang. Ele é fácil e tira quase 1/4 da força vital de seu adversário.

CA, SA, SA, SB, T + CA

Dê um banho de sangue em sua vítima com este combo arrasador de cinco golpes. É um pouco complicado de realizá-lo, mas causa um prejuízo de 27% em sua vítima. Para golpes extras, tente acompanhar o golpe com um fireball.

(F, T, T, CB), (T, T, F, F, SA)
Não subestime o poder deste terrível combo de seis golpes. Ele tira 37% da força vital de sua vítima, torrando-a sem dó.

CA, CA, T + CA
Mesmo causando apenas 19% de prejuízo em seu adversário, a velocidade deste combo de três chutes o torna fácil de ser realizado em situações de aperto.

ENDING

Quando Shao Kahn toma conta da Terra, ele precisa de Shang Tsung para ajudá-lo a localizar os humanos que sobreviveram. Com novos poderes, ele logo descobre os verdadeiros planos de seu imperador: assim que os guerreiros que permaneceram estiverem preparados, Kahn tirará a alma de Tsung.

Ao saber de tudo, Tsung se revolta contra seu mestre. Ele pega Motaro desprevenido e então derrota Shao Kahn. Mas antes que a Terra consiga voltar ao normal, Tsung toma conta de todas as almas. Ele governará a Terra para sempre com sua própria marca do mal.

KUNG LAO™

A história até agora...

Como membro da lendária White Lotus Society, Kung Lao é uma escolha natural para tomar conta do terrível Shao Kahn quando a invasão da Terra começar. Este guerreiro fabuloso é descendente do Kung Lao original, que foi aprisionado por Goro no primeiro torneio do Mortal Kombat. Ele conseguirá honrar a reputação de seus ancestrais?

BABALITY

B, F, F, SA

Kung Lao mostra seu lado "bonzinho" e livra a vida de sua vítima, ao invés de resolver transformar o perdedor em um nenê chorão.

FRIENDSHIP

CO, SB, CO, CB

Kung arranja um tempinho e faz um jogo de estratagema com seu "bobo" favorito.

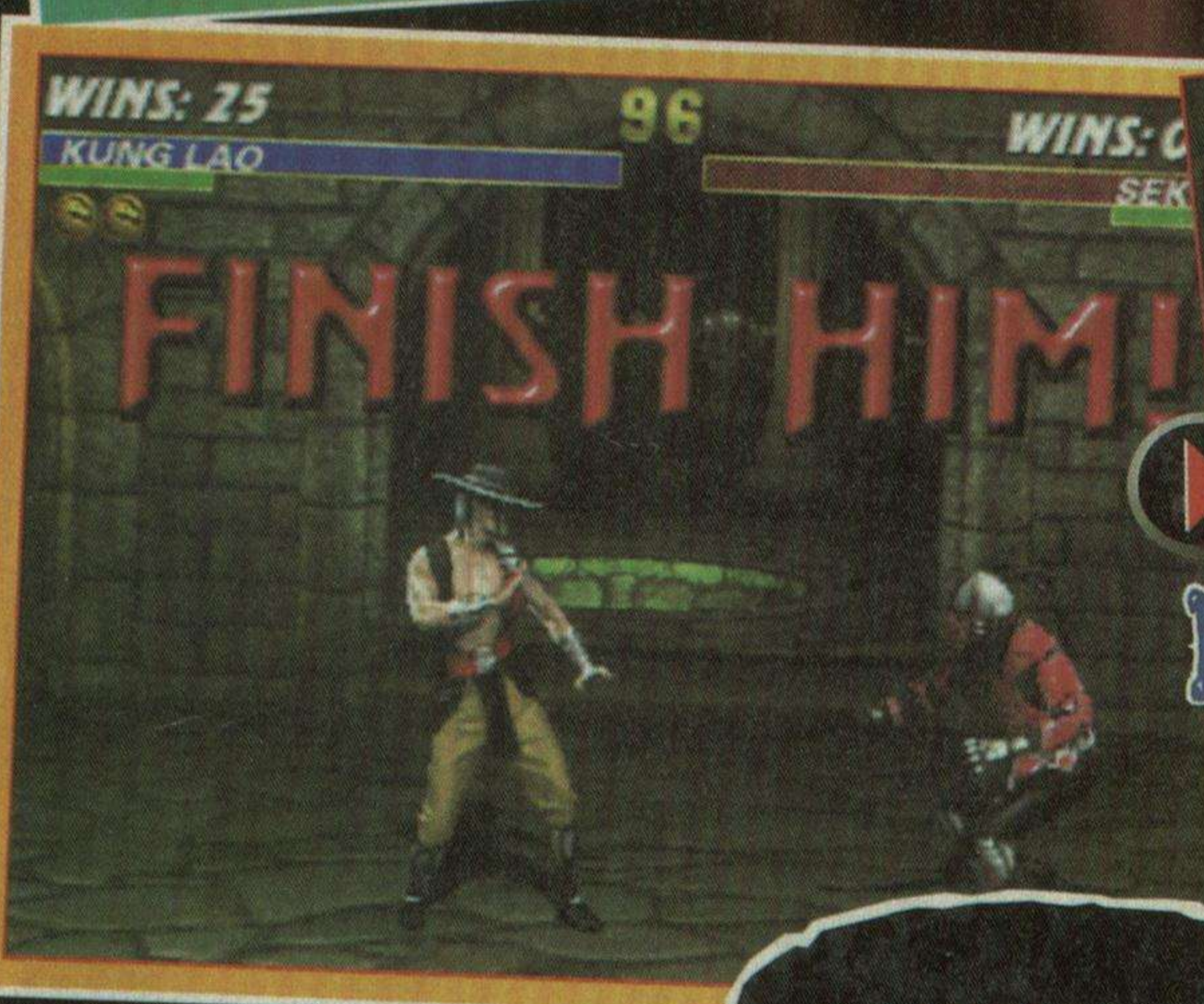
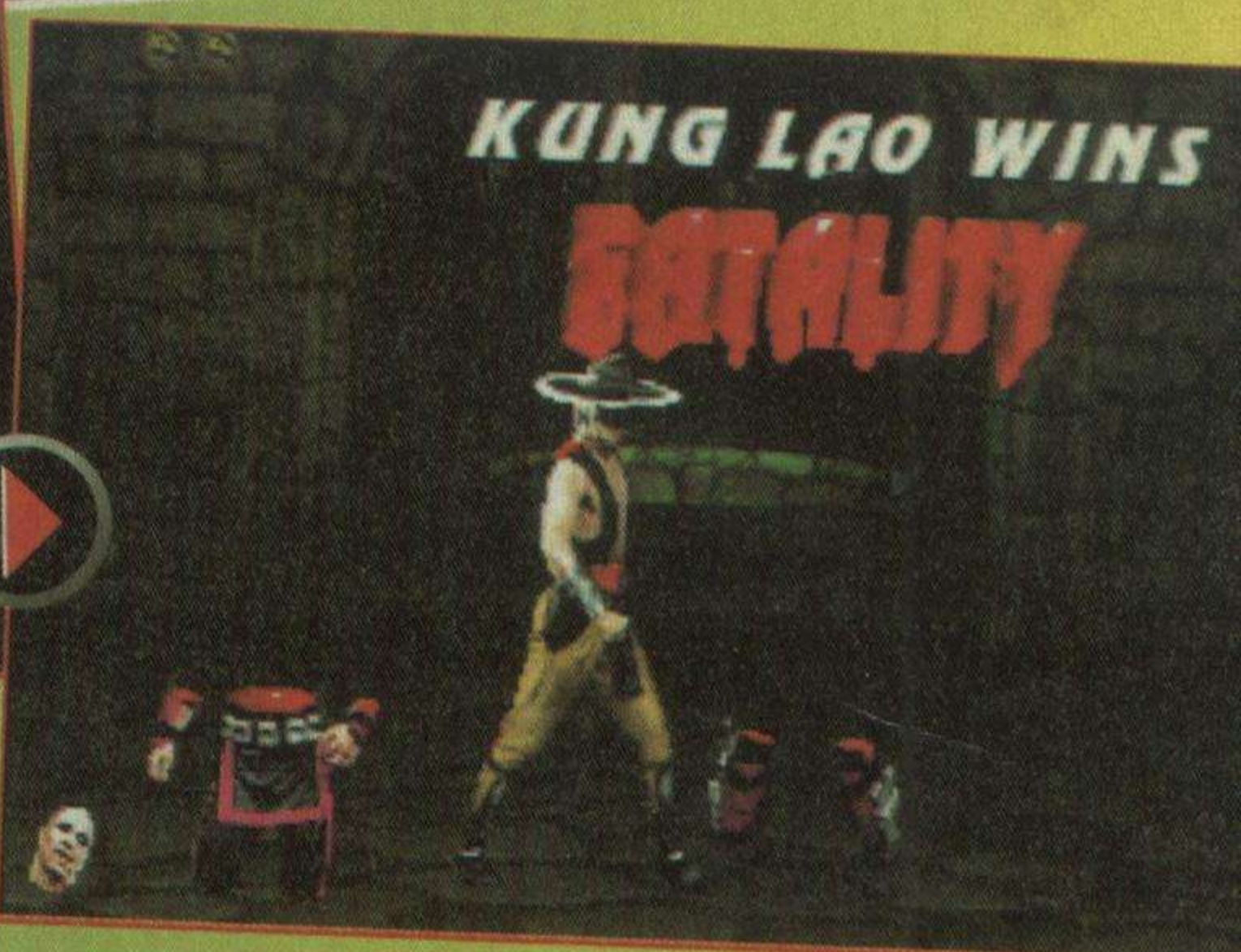
ANIMALITY

CO, CO, CO, CO, BL

A animality de Kung Lao certamente espalha sangue para todos os lados: ele se transforma em um felino e depois destrói sua vítima.

FATALITY ONE

F, F, T, B, SA (Aproxime)

Kung utiliza seu chapéu "afiado" com muita eficiência nesta fatality alucinante. Ele o arremessa em direção à sua vítima - que fica dividida em pedaços!

FATALITY TWO

BL + CO, BL + CO, B (Golpeie)

Kung Lao entra na roda de um furacão que tem a capacidade de sugar o corpo do adversário e depo[is] lançar seu sangue e ossos.

O METRÔ

B, B, F, F, CB

A FORTALEZA DE SHAO KAHN

B, B, F, F, CB

PIT III

B, B, F, F, CB

KUNG LAO™

SPECIAL MOVES

HAT THROW

T, F, SB

Este golpe mudou um pouco desde o MKII, e agora está mais impressionante: seu chapéu com lâminas afiadíssimas corta profundamente o estômago de sua vítima, jogando sangue para os ares.

TELEPORT

B, C

Este golpe permite que você reapareça do outro lado de seu adversário, proporcionando preciosos segundos para um ataq

FLYING KICK

B + CA (No ar)

O chute no ar de Kung Lao não mudou desde o MKII, portanto todos os velhos truques ainda funcionam. Este golpe é ótimo para ataques surpresas.

SPINNING SHIELD

F, B, F, CO

Este golpe é usado particularmente em adversários que confiam em um chute voador (como Kano e Nightwolf).

MORTAL KOMBINATIONS

CB, CB, T + CA
Esta combinação de três chutes é rápida e furiosa. Ela é tão veloz que seu adversário achará quase impossível bloquear.

SA, SB, SA, SB, CB, CB, T + CA
Este combo monstruoso de sete golpes utiliza chutes e socos para tirar a força vital de seu adversário em 34% - três dele e o jogo está terminado!

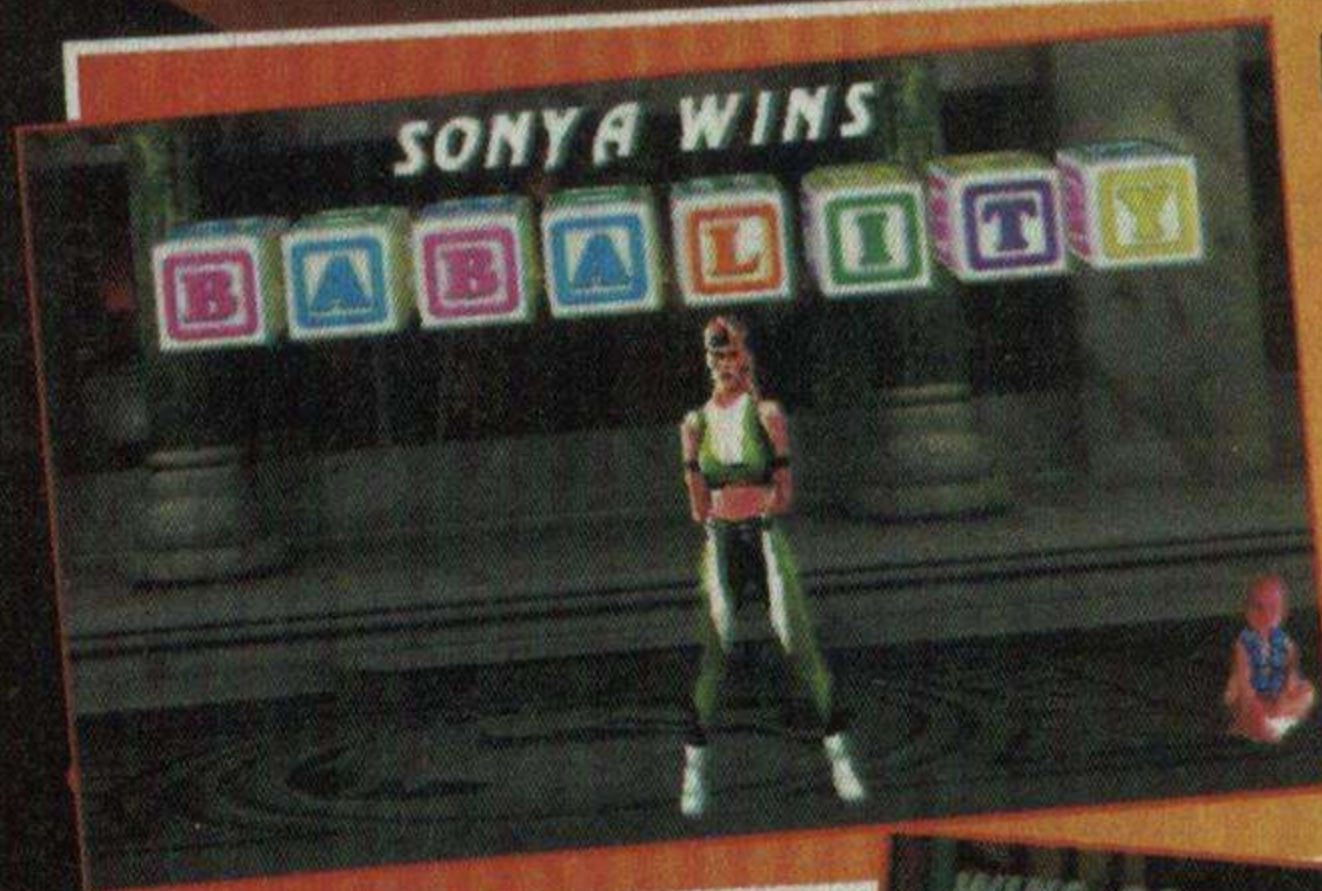
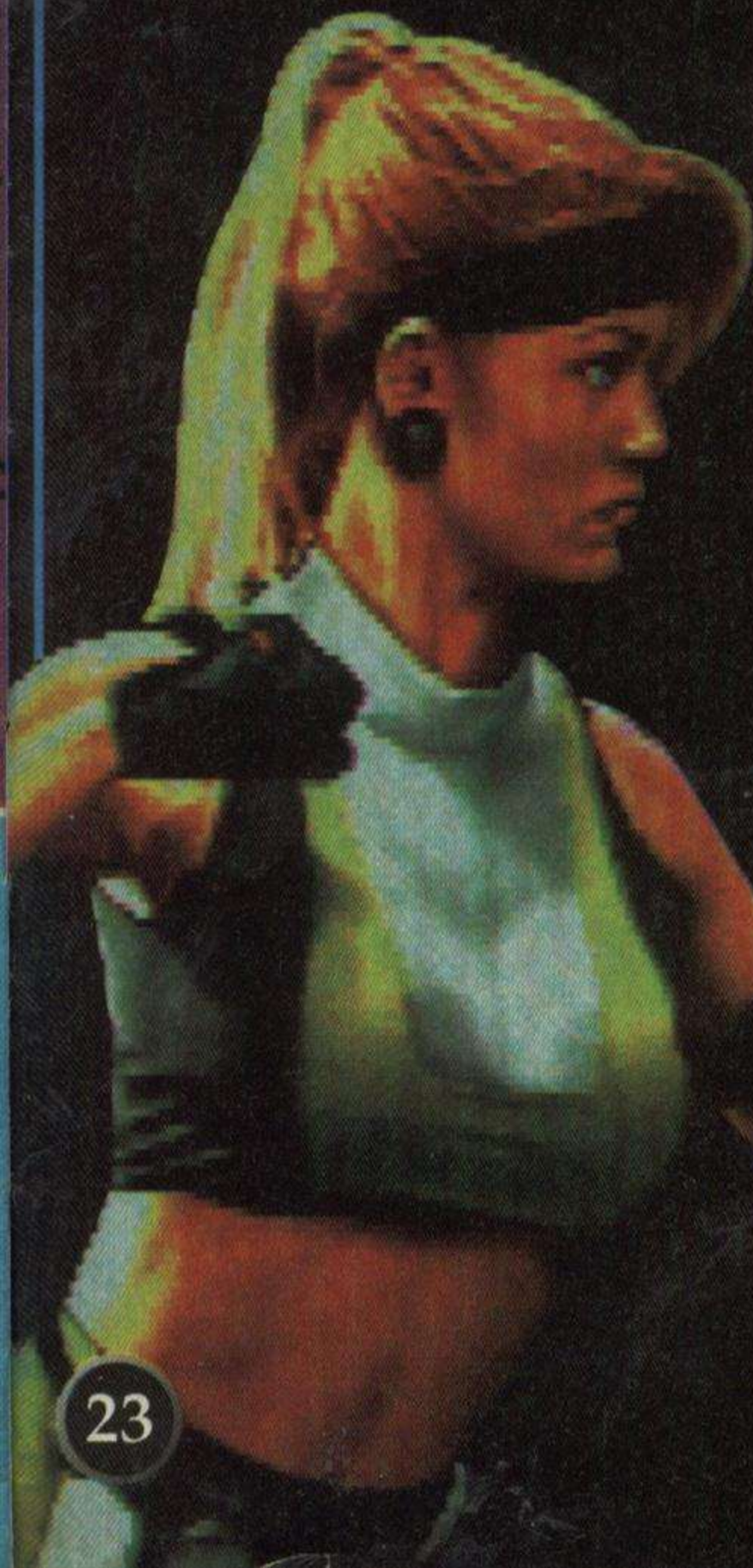
ENDING

Quando Kahn invadir a Terra, Kung Lao precisa descartar seus planos de reunir a White Lotus Society. Em compensação, ele tem que prestar atenção no novo torneio. Junto com Liu Kang ele luta contra as forças maléficas de Shao Kahn.

Utilizando o conhecimento que obteve como um monge Shaolin, ele luta em nome de seu grande ancestral - o Kung Lao original. Ele sai vitorioso, mas sofre com os machucados durante a batalha com Kahn. Kung Lao encontra seu ancestral em uma outra vida...

SONYA BLADE™

A história até agora...

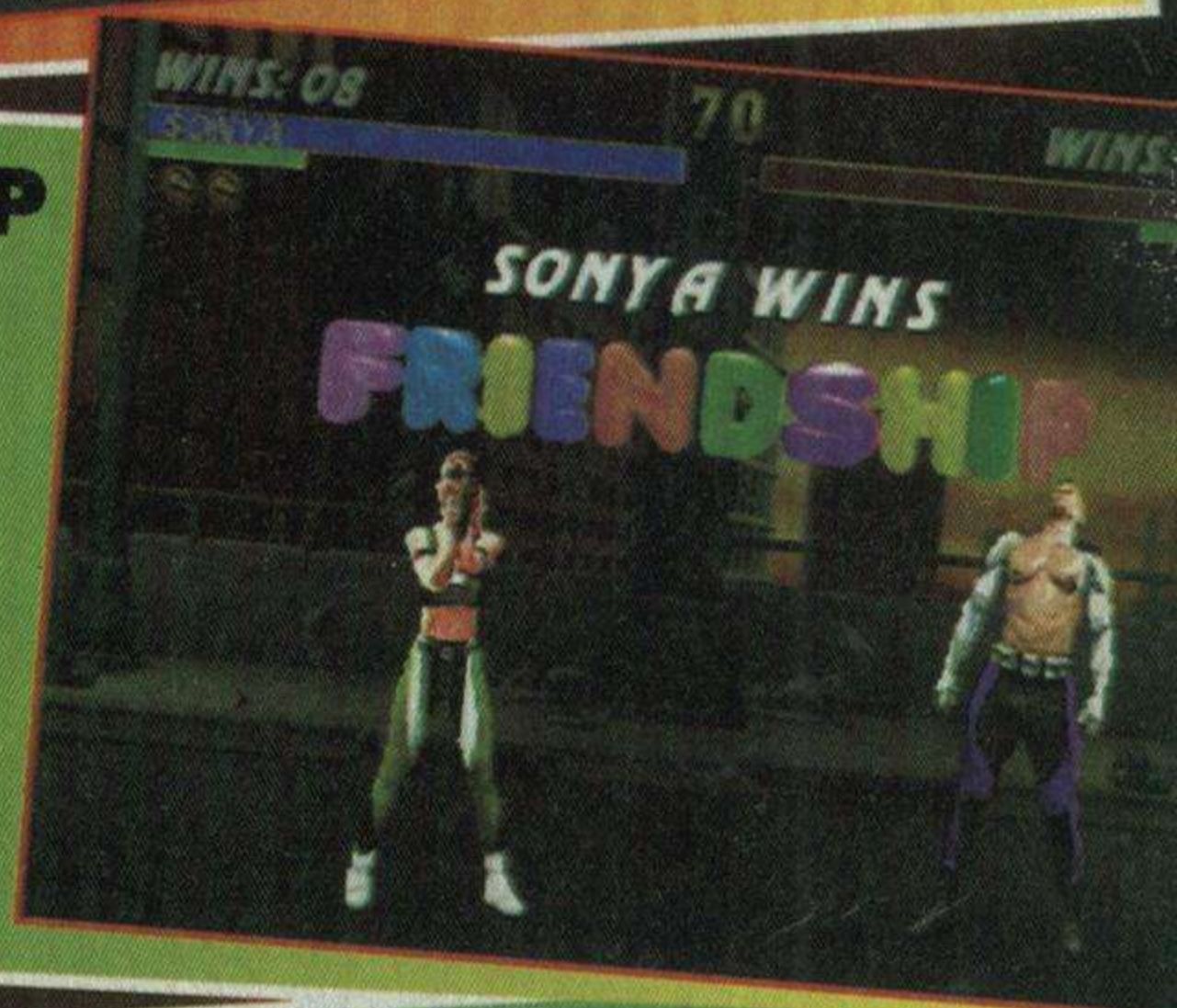
Sob a beleza exterior de Sonya se esconde o coração frio de uma mercenária. Sua tarefa é convencer o governo dos Estados Unidos que Kahn está planejando invadir o reino terrestre, mas sem provas ela fica impossibilitada de agir. Sonya percebe que tem de enfrentar Shao Kahn sem a proteção e apoio de seu governo, e se prepara para a batalha mortal.

BABALITY

B, B, B, F, CB

Sonya mostra seu instinto maternal quando transforma seu adversário em uma pequenina criança. Será que a tenente está amolecendo?

FRIENDSHIP

T, F, T, B, CO (Rápido)

Sonya deixa um tempo para nos mostrar seus formidáveis golpes de dança.

ANIMALITY

se SB, T, F, B, F, so SB

Ela pega sua vítima com esta terrível ave de rapina que ataca e deixa para trás morte e destruição.

FATALITY ONE

T, F, B, B, CO

Você deve lembrar desta fatality beijo da morte do primeiro Mortal Kombat. Sonya manda um beijo que explode seu inimigo.

FATALITY TWO

C, C, T, B, BL + CO

Um beijo diferente! Sonya usa seus lábios quentes para provocar uma intensa energia que explode o adversário. Sem dúvida é uma maneira anormal de conseguir as coisas!

O METRÔ

F, F, B, SA

A FORTALEZA DE SHAO KAHN

F, F, B, SA

PIT III

F, F, B, SA

SONYA BLADE™ SPECIAL MOVES

ENERGY RINGS

1/4VF + SB

Atinja o inimigo com anéis de energia intensa. Este ataque elétrico tem o poder de manter longe até mesmo os lutadores mais fortes.

BICYCLE KICK

T, T, B, CA

O Bicycle Kick é uma nova adição ao impressionante grupo de ataques especiais de Sonya. Coloque o código e ela se arremessa em direção aos céus - fique alerta Liu Kang!

MID-AIR PUNCH

F, T, SA

Este soco voador é uma ótima maneira de se contra-atacar guerreiros que passam a maior parte do tempo no ar - Sindel, por exemplo.

LEG GRAB

B + SB + BL + CB

Sinta a habilidade da tenente quando ela pega o adversário com a força muscular de sua coxa e depois esmaga a vítima no chão.

THROW

F + SB (Aproxime)

Sonya mostra a influência de seus treinamentos nas Forças Armadas americanas neste arremesso destruidor.

MORTAL™ KOMBINATIONS

SA, SA, SB, T + SA

Perceba a fúria dos punhos de Sonya quando ela investe contra seu inimigo. Os quatro golpes tiram 22% da energia de sua vítima.

CA, CA, SA, SA, SB, T + SA

Tente este impressionante combo de seis golpes. Com a garantia de tomar 1/3 da energia de sua presa, esta é uma maneira perfeita de terminar um round.

CA, CA, T + CA
Sonya mostra que é ótima não apenas em socos como também em chutes nestes fantásticos golpes.

Chute voador, T + CB, (B + SB + BL + CB)
Como um dos combos mais espetaculares do jogo, o Leg Grab de Sonya permite que você ganhe um golpe extra enquanto seu adversário estiver "descansando" no chão.

ENDING

Sonya derrota seu arqui-inimigo Kano no alto de um arranha-céu perto da fortaleza de Kahn. Ela então fica frente a frente com o próprio imperador. Em uma incrível demonstração de coragem, Sonya vence.

Quando o mundo volta a seu estado normal, Sonya não encontra problemas para convencer seus superiores a formar a "The Outer World Agência de Investigação": para proteger a Terra contra possíveis futuras invasões de outros reinos.

JAX™

A história até agora...

Jax está de volta e pronto para a batalha. Depois do segundo Mortal Kombat, ele preparou seus braços com instrumentos biônicos para se transformar em um guerreiro inigualável. Colocando os golpes mais especiais no jogo, e com a reputação de o homem mais forte existente, ele significa uma grande arma de destruição. Seus poderes inibirão Shao Kahn?

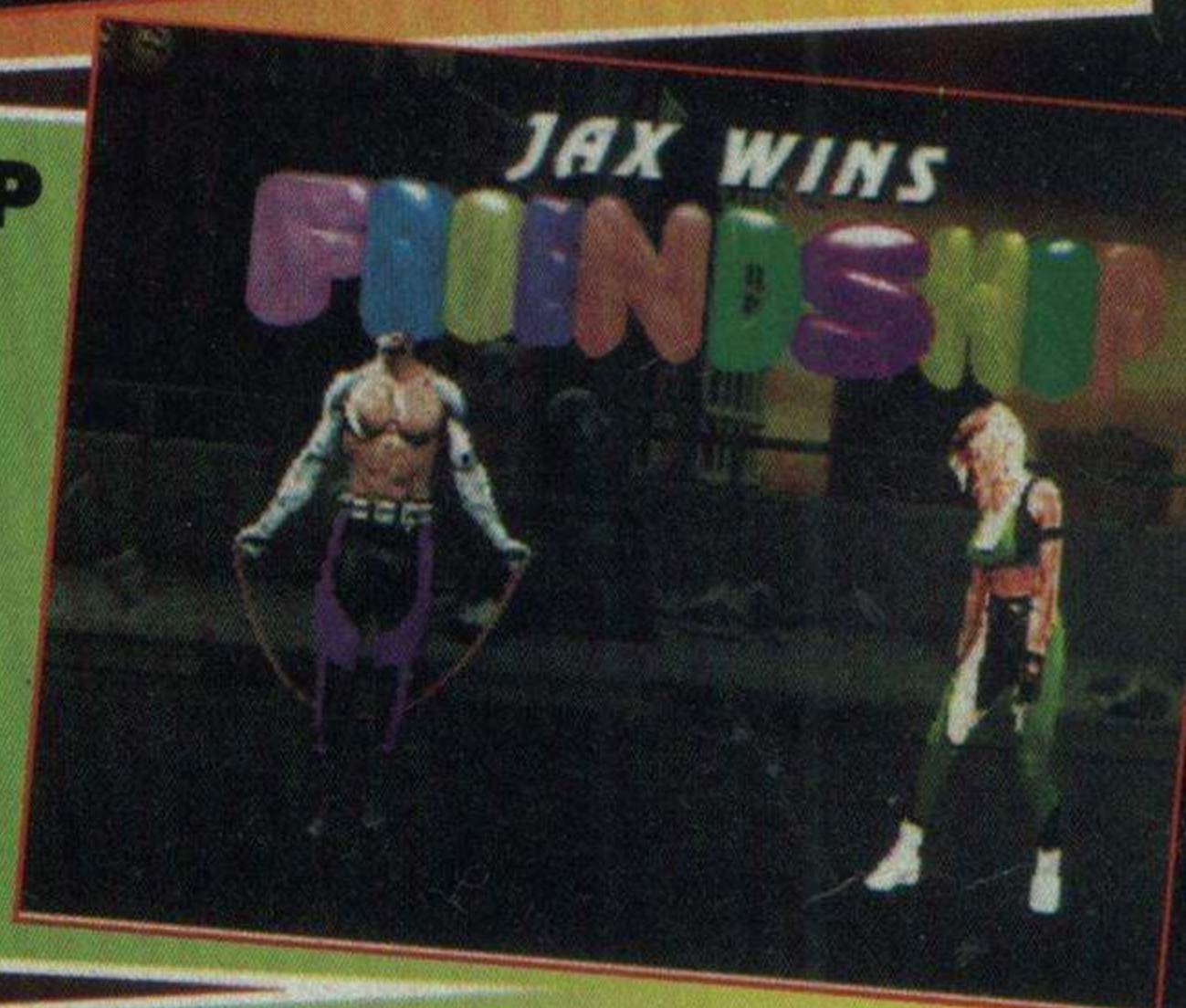
BABALITY

B, B, B, CB

Jax adora impor uma vitória destruidora por babality em seu adversário.

FRIENDSHIP

CB, CB, CO, CO, CB, (Golpeie)

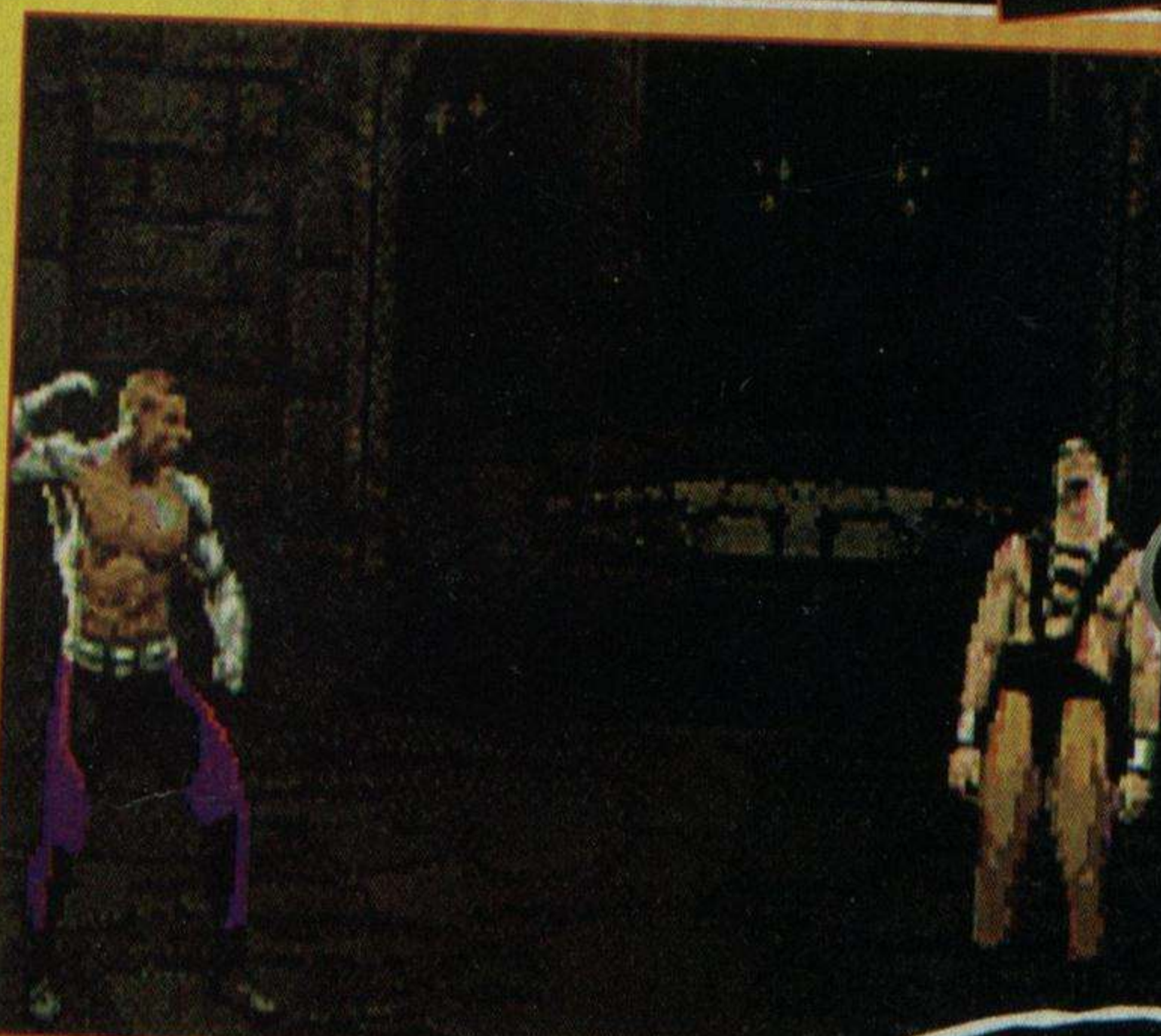
Jax faz questão de mostrar a potência de seus braços biônicos quando ele começa a pular corda. Ele é um cara que simplesmente ama ficar em forma!

ANIMALITY

se SB F, F, B, F, so SB

Jax se transforma no rei da selva, caça sua presa e depois a mata sem piedade.

FATALITY ONE

se BL, C, B, F, C + so BL (Aproxime)

Jax está preparado para a batalha. Ele demonstra o poder de seus braços biônicos nesta fatality arrasadora.

FATALITY TWO

CO, BL, CO, CO, CB, (Distancie)

Agora é impressionante! Com o tamanho de um gigante, Jax olha para seu adversário que está bem menor do que ele e o esmaga com sua enorme bota.

O METRÔ

B, F, B, SB

A FORTALEZA DE SHAO KAHN

B, F, B, SB

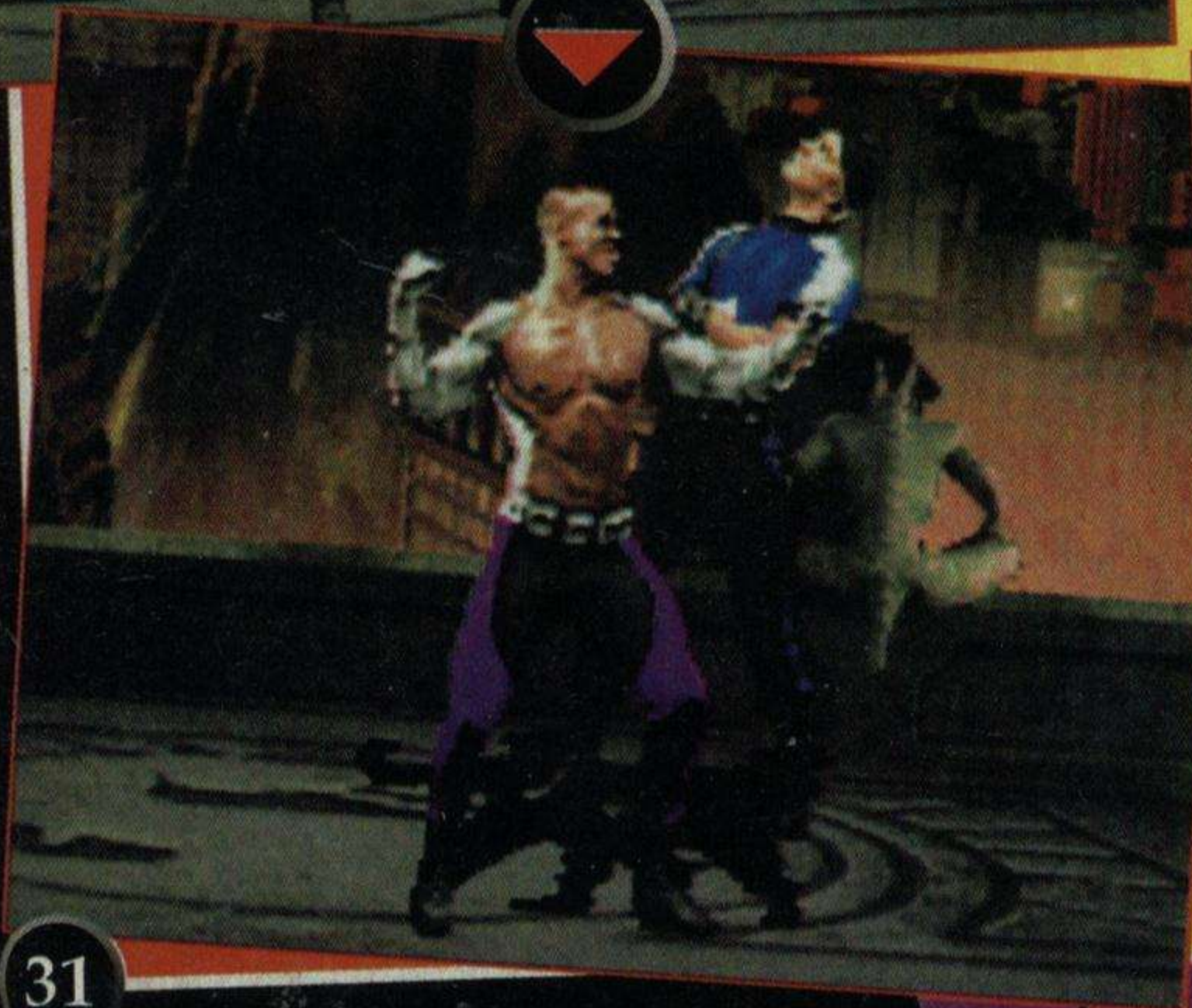
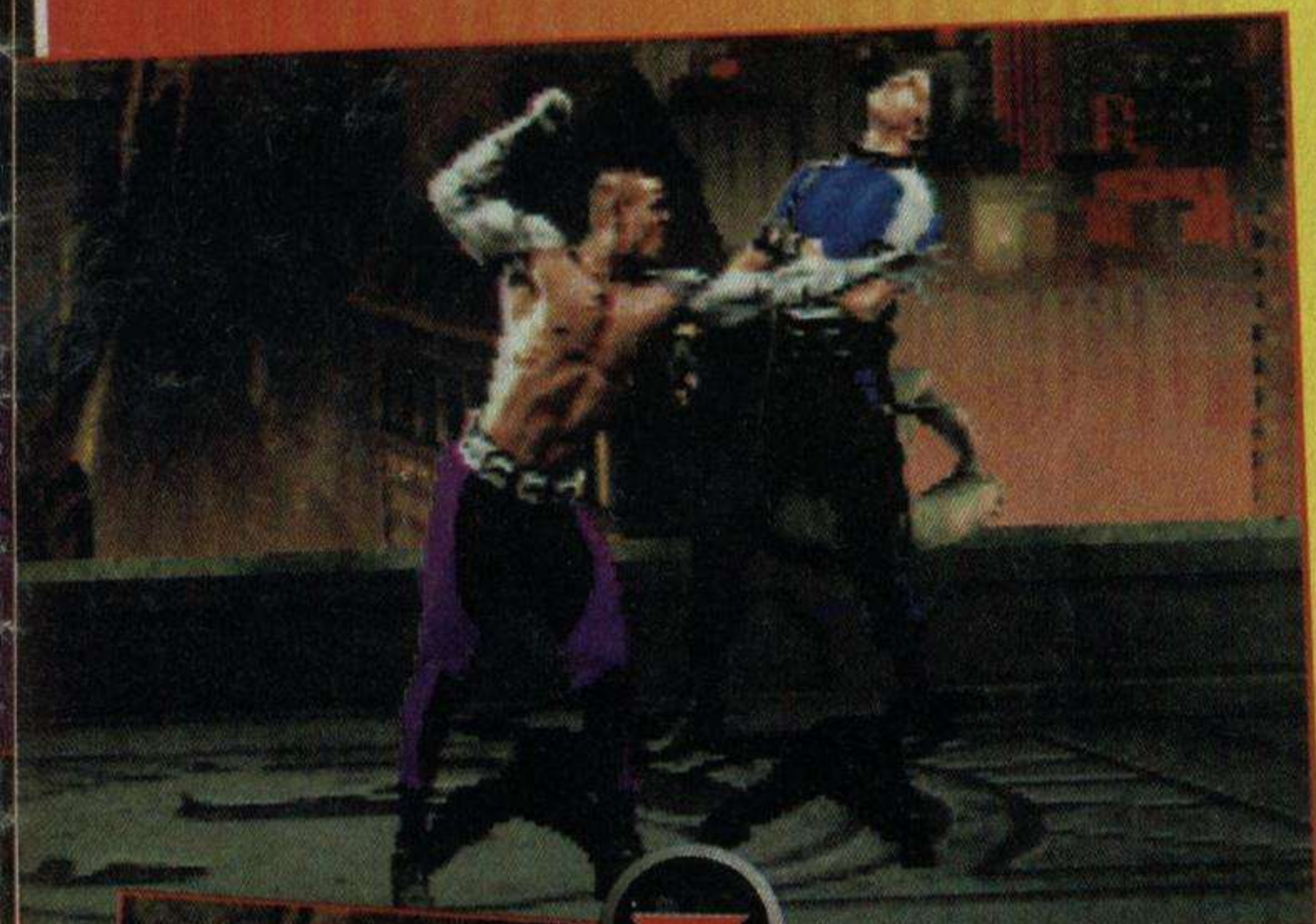
PIT III

B, F, B, SB

JAX™ SPECIAL MOVES

GOTCHA GRAB AND PUNCH

F, F, SB (SB, SB, SB...)

Este golpe clássico é uma sobra do MKII, mas os novos instrumentos biônicos de Jax o deixam mais forte, rápido e muito mais fatal. Continue apertando SB para golpes extras.

GROUND SMASH

se CB (3 segundos) so CB

Mais um dos golpes originais de Jax que é mais eficiente do que nunca. Seus poderosos punhos "martelam" a Terra, mandando uma corrente de pura energia para o chão. Este é um golpe muito difícil de ser bloqueado.

DOUBLE MISSILE

F, F, F, T, SA

Para um poder extra, tente carregar os barris e soltar os dois mísseis em sua vítima. Duas vezes prejudicial e duas vezes mais divertido!

SHOULDER SLAM

F, F, CA

Em mais um novo golpe, Jax mostra sua fôrça se lançando para o outro lado da tela e acertando a cara de seu inimigo com seus frios punhos. Terrível!

GOTCHA THROW

Arremesse (F + SB) e depois continue apertando SA

Jax agarra suas vítimas e depois as joga no chão. Quanto mais você apertar o SA, mais prejuízo o golpe causa.

MORTAL™ KOMBINATIONS

SA, SA, BL, SB, T + SA

O melhor dentre os vários combos de Jax é este de cinco golpes. Rápido, fácil de ser realizado e tirando 1/4 da força vital do adversário, ele deixa você em perfeita forma para começar a planejar seu próximo golpe.

CA, CA, T + CA

No meio da batalha, quando existir pouco tempo para elaborar combinações, estes incríveis golpes podem salvar sua vida!

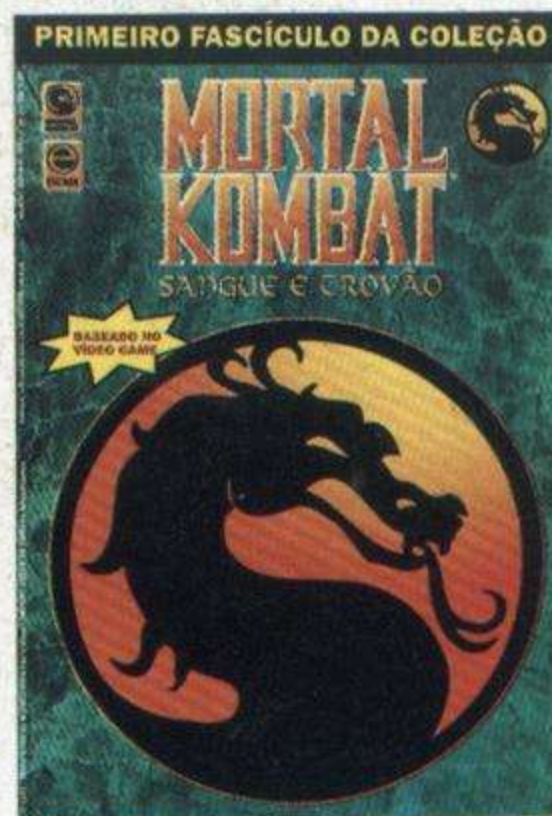
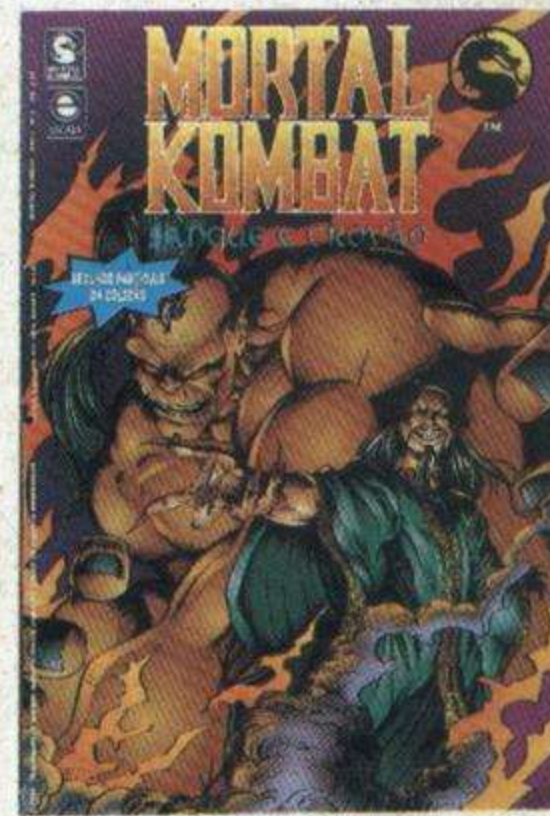
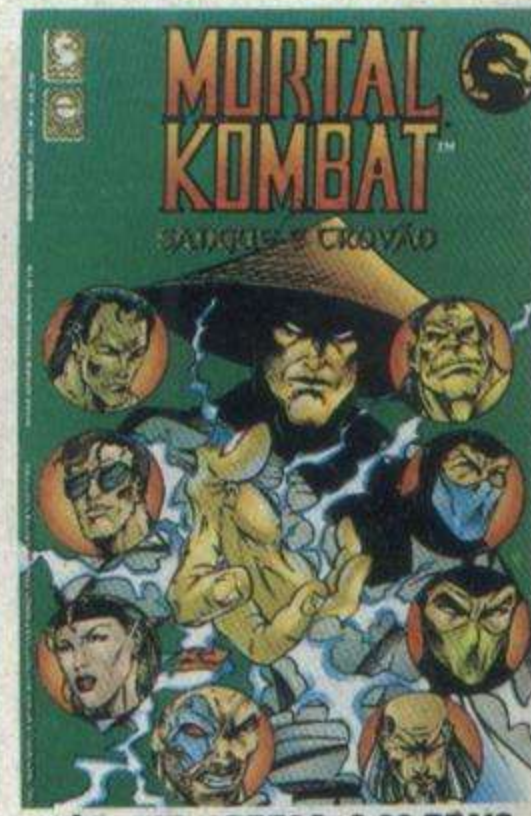
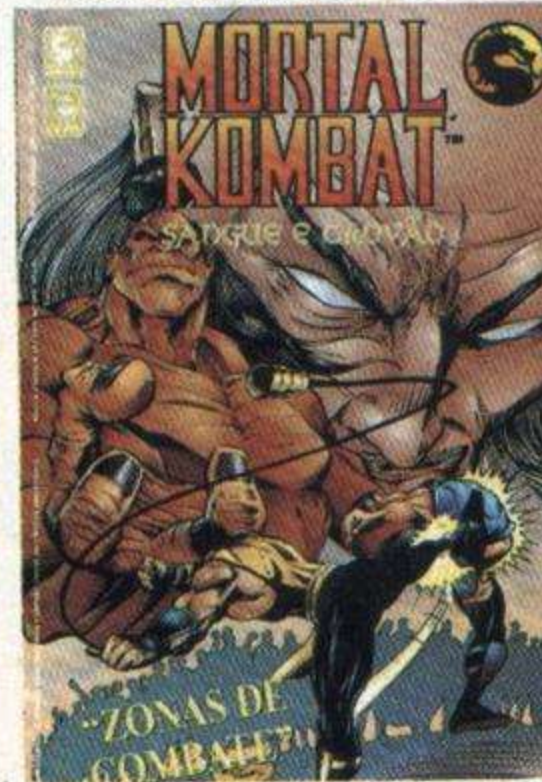
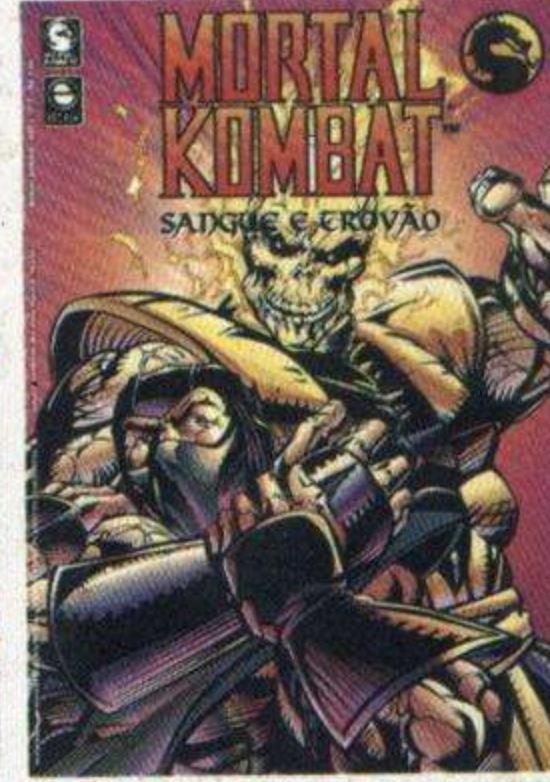
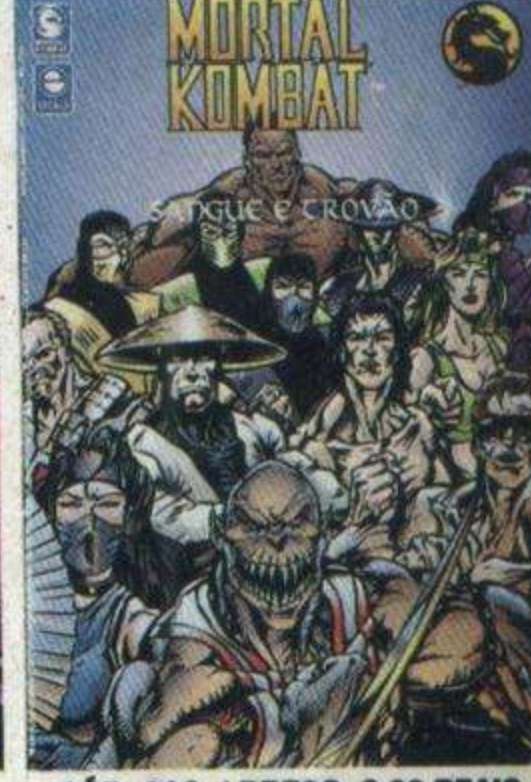
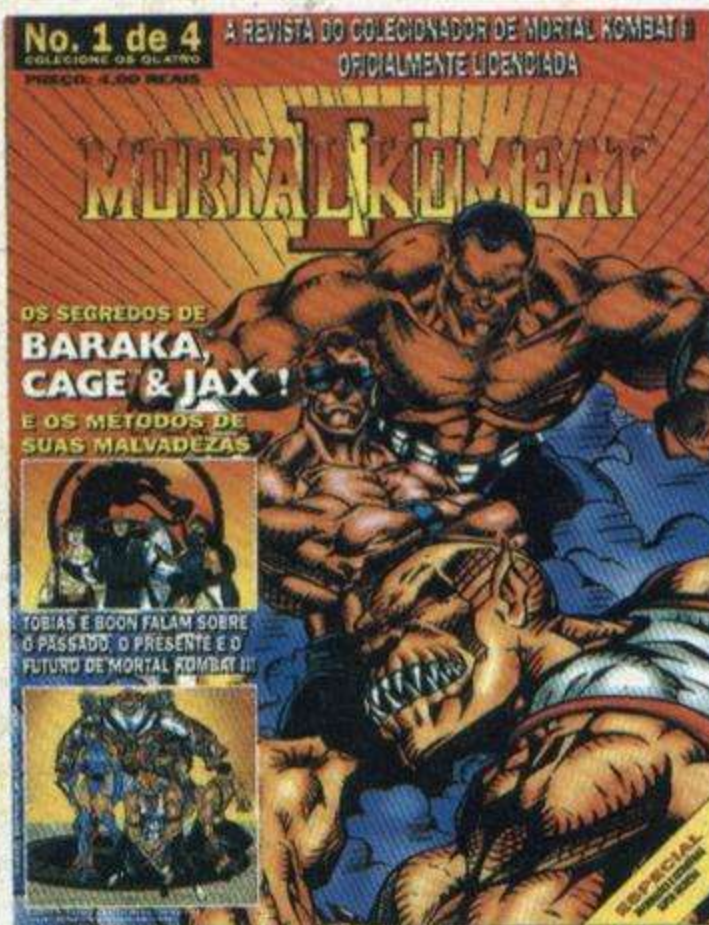
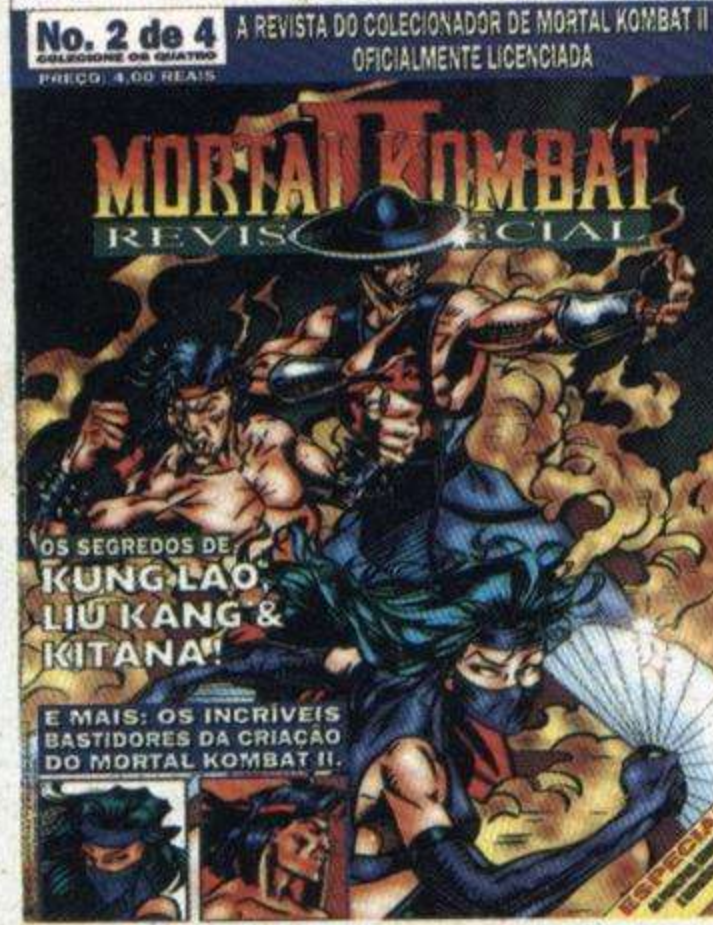
Pule + CA, (se CB [3 segundos], so CB)
Este rápido e brilhante golpe dois-em-um provoca 15% de prejuízo em seu adversário, e é quase impossível de ser defendido.

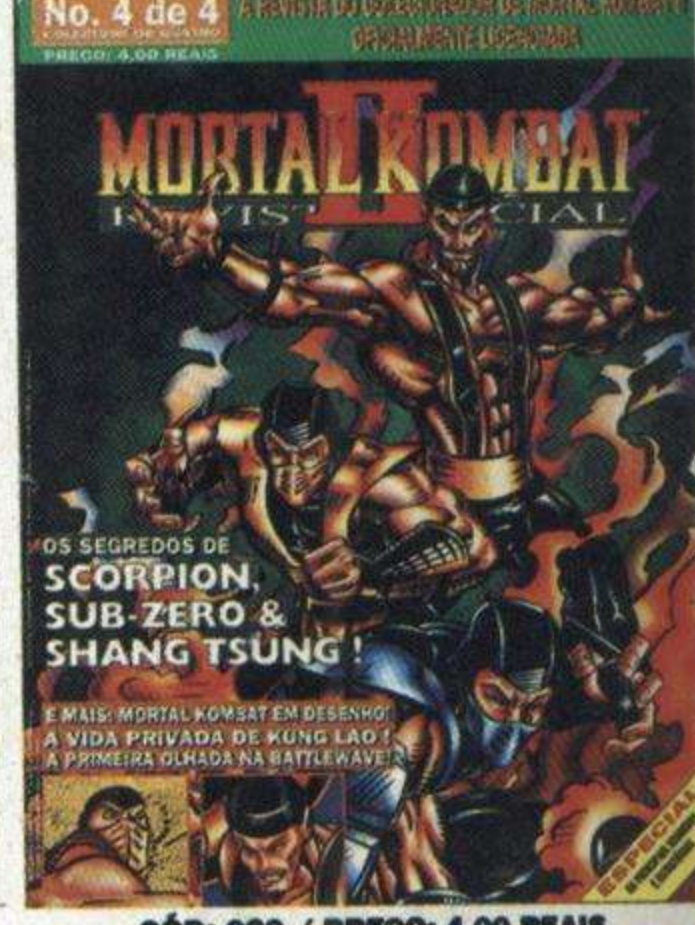
SA, SA, BL, SB
Esta variação arrasadora é perfeita para situações de sérias pressões.

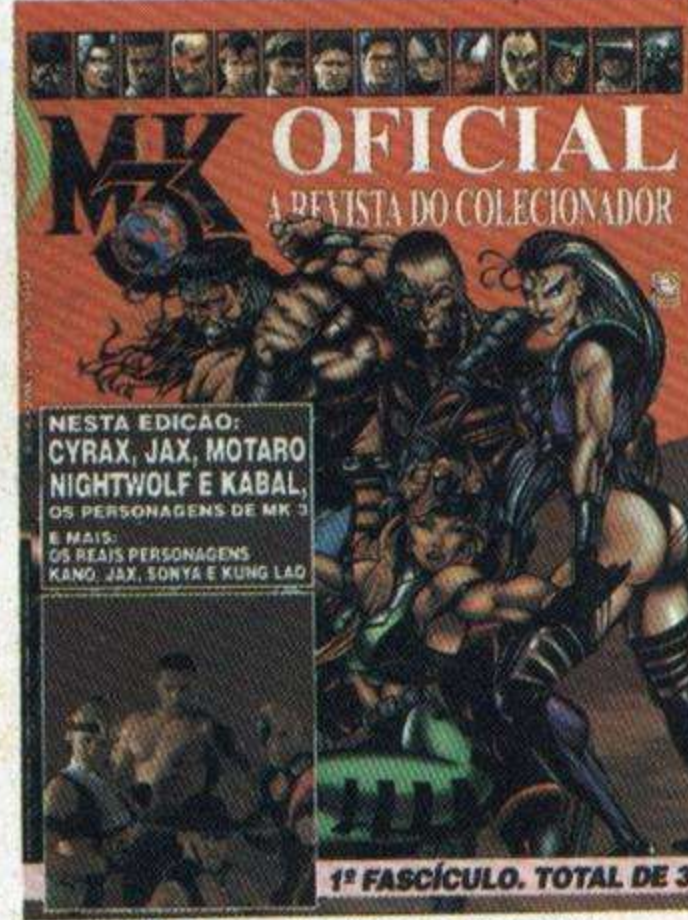
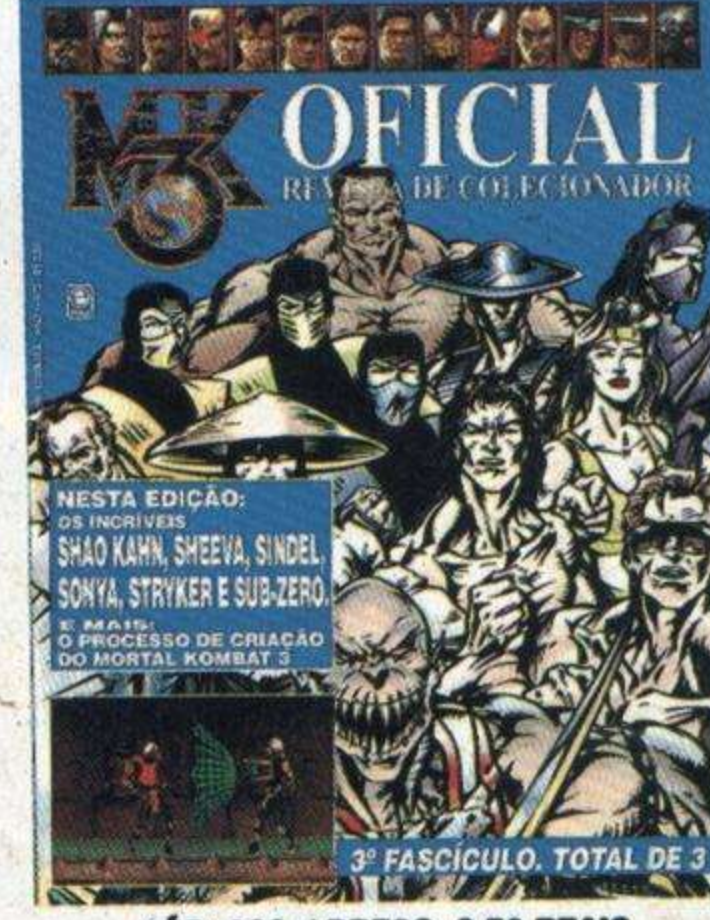
ENDING

É a segunda vez que Jax luta contra as forças de Shao Kahn, e desta vez está bem preparado. Conhecido como o homem mais forte da Terra, ele não tem problemas para provar isso: primeiro por ter acabado com a tropa de Kahn e depois por ter derrotado o próprio imperador.

Quando o mundo consegue voltar ao normal, Jax e Sonya começam na "The Outer World Agência de Investigação". Jax fica na divisão de exploração que estuda a abertura de portais através da ciência e não da magia. Ele comanda a primeira expedição em um misterioso novo reino.

Centre nesse Combate

CÓD: 011 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 012 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 013 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 014 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 015 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 016 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 017 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 018 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 019 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 020 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 021 / PREÇO: 3,50 REAIS

CÓD: 022 / PREÇO: 3,50 REAIS

CÓD: 023 / PREÇO: 3,50 REAIS

CÓD: 024 / PREÇO: 3,50 REAIS

Mortal Komat

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber

011 ( )	015 ( )	019 ( )	023 ( )
012 ( )	016 ( )	020 ( )	024 ( )
013 ( )	017 ( )	021 ( )	
014 ( )	018 ( )	022 ( )	

Nome...

Endereço...

Cep.......................Cidade.......................Estado..................

EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 20.009 - CEP 02597-970 - SP. Mande cheque nominal à EDITORA ESCALA LTDA ou vá até a agência mais próxima do correio e mande o dinheiro através do Vale Postal, no valor total do pedido, e você receberá em casa sem nenhuma outra despesa.

Uma entrevista com o Cavaleiro de Cisne?!?
Uma continuação do Arquivo X?
Quadrinhos esdrúxulos ?!?
Uma mesa redonda com a galera de Street Figther entrevistada pelo Space Ghost?
Só na
Olha a Frente!
Era só o que faltava!!!
Numa banca perto de você! Revista é a melhor diversão!